电子游戏软件

Game Software



新年好！

1997

GAME风景线

1



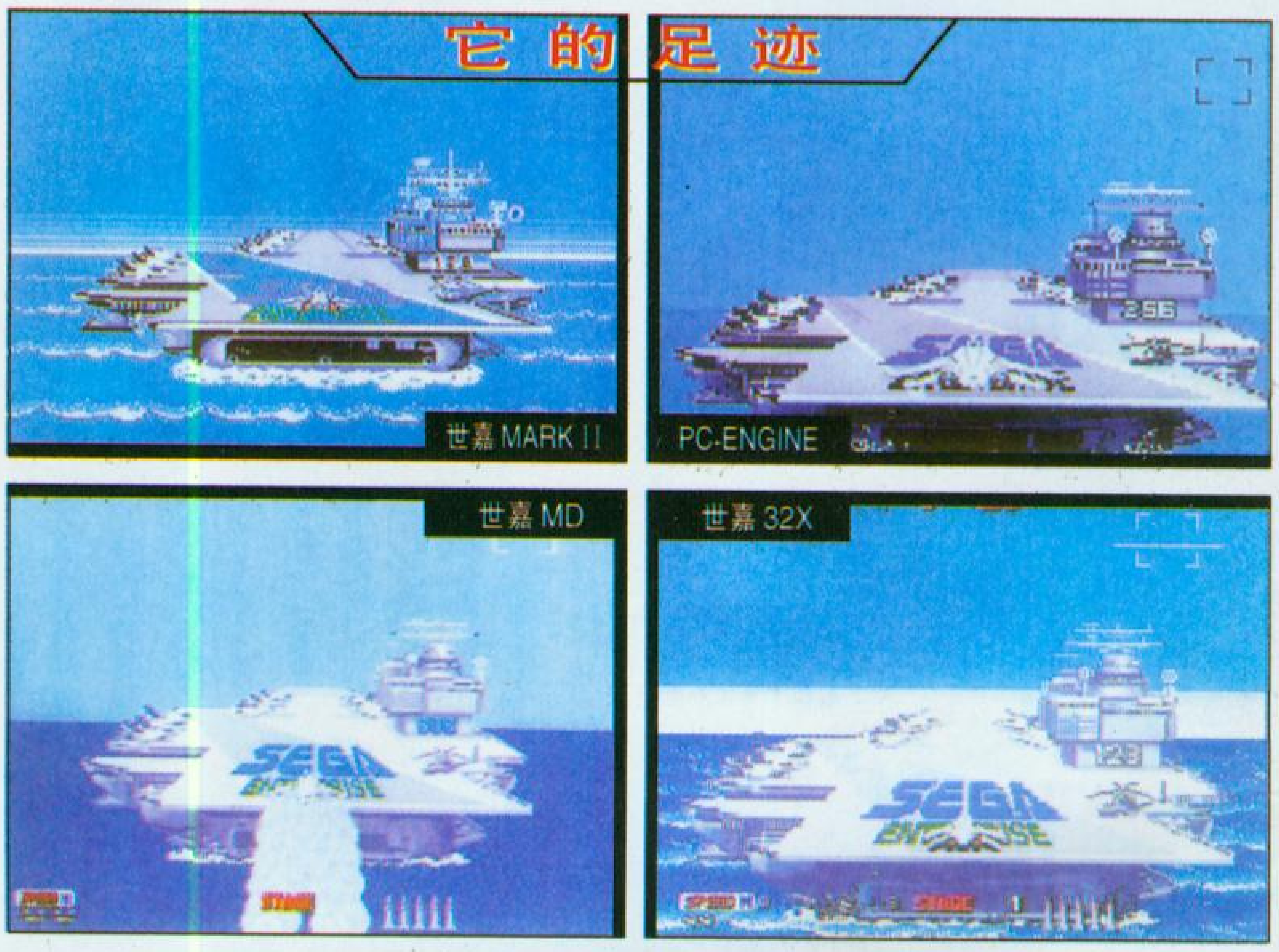
冲破火网II

机种SS　制造商SEGA　类型3D-STG　媒体CD-ROM

“玩龄”较大的玩者相信不会对此游戏陌生吧！此款《AFTER BURNER II》从FC时代便饮誉江湖，但当这几年群雄割据，战火纷飞，它似乎金盆洗手。但是，英雄是怕寂寞的。这不，世嘉的怀旧系列《SEGA AGES》的第三弹也推出它来重新“骚扰”江湖了。尽管它没有时下许多空战游戏那样极为炫丽的画面及许多追加的机能，但那明快的游戏气氛、清新的视觉效果，定会让你（尤其是老玩家的你）流连忘返。

重新展翅高飞 再度冲破火网

由于它是第3款对应世嘉的“模拟”手柄（前2款为《NIGHTS》和《黑暗救世主》），所以玩家都能体验一种前所未有的飞行感觉。拥有9年历史的它定会让许多新老玩家陶醉其间，YAA HOO，去飞了！



↓快快加满油，准备去迎接新的战斗！



↓华丽的空中之旅让你一次飞个够。



↓NOW, READY，起飞！



↓攻击地面的物体，这是第8关的场景。

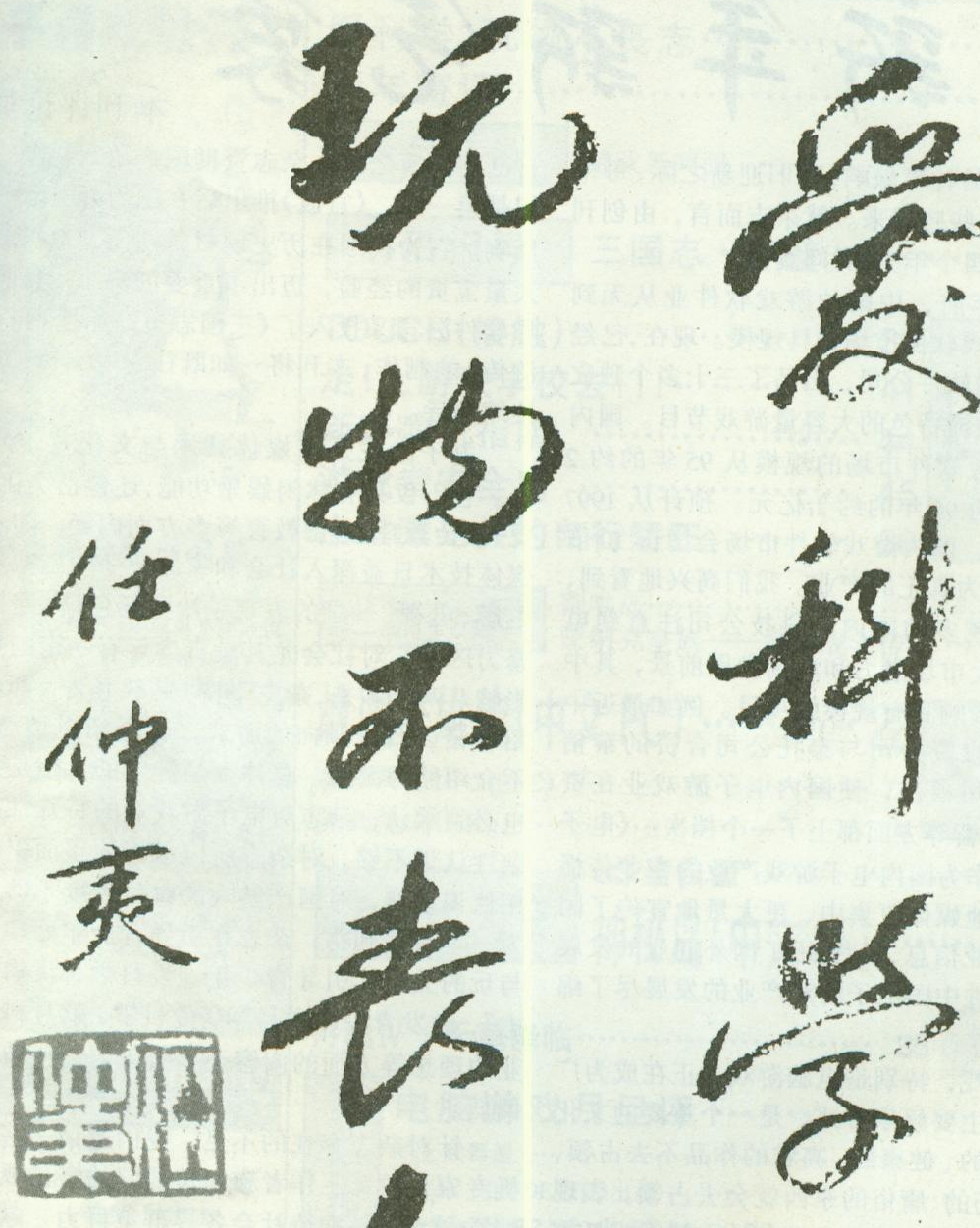


↓注意背后袭来的敌机啊！



↓锁定敌机后便射出致命一弹。





任仲夷　原广东省委第一书记

卷首语

新年新气象

本刊评论员

新年午夜的钟声敲响，辞旧迎新之际，每个人都会生出一些感想来。就杂志而言，由创刊始，已进入第四个年头，时间真快！

比起三年前，中国的游戏软件业从无到有，中国的游戏软件市场初具规模。现在，已经有近十家游戏软件公司，出品了三十多个独立制作，具有中国特色的大容量游戏节目。国内电脑游戏正版软件市场的规模从95年的约2千万元发展到96年的约1亿元。预计从1997年到2000年，国内游戏软件市场会增长10倍以上，发展成为真正的产业。我们高兴地看到，已经有越来越多的国内高科技公司注意到电子游戏的巨大市场潜力和广阔发展前景，其中包括一批有影响和有规模的项目。例如最近中国国际信托投资公司与泰托公司合资的泰信文化娱乐公司项目，使国内电子游戏业在资金、规模、经营等方面都上了一个档次。《电子游戏软件》作为国内电子游戏产业的专业传播媒体，比其他媒体更集中、更大量地宣传了国产游戏和产业信息，且介绍了国外同业的发展动向，为促进中国电子游戏产业的发展尽了绵薄之力。

电子游戏，特别是电脑游戏，正在成为广大青少年的主要娱乐方式，是一个重要的文化阵地。先进的、健康的、高雅的作品不去占领，落后的、腐朽的、庸俗的东西就会去占领。表现东方文化的优秀作品若长期短缺，就很难抵御西方文化的侵蚀。漫画、动画是这样，电子游戏也是这样。不过后者更复杂，影响也更大。尽快推出由中国人策划、制作的游戏节目，是中国游戏爱好者的梦想和共同心声。古人说：坐而论不如起而行。从95年下半年起，杂志开始支持和报道由北京前导软件公司制作的历史系列模拟类游戏《三国志——官渡》。这是我国第一部基于Win95中文平台上的大容量光碟游戏。杂志社在初创时期资金极为困难的情况下，提供了18万元资金，为该游戏的成功尽了自己的微薄之力。杂志资助国产游戏制作，我们是第一家。《官渡》推出后在国内外引起广泛反响。它为我国在历史题材游戏制作上积累了大量宝贵的经验，迈出了重要的一步。目前前导软件公司又投入了《三国志——赤壁》和《水浒传》的制作，本刊将一如既往予以支持，并做连续报导。

电子游戏是多媒体技术与文化艺术的结合。它不仅具有休闲娱乐功能，还包括文化、历史、社会教育、道德教育等多方面内涵。随着多媒体技术日益深入社会和家庭，一些游戏借用电影、电视、动画的表现手法宣扬色情、赌博和暴力凶杀，对社会尤其是青少年有一定的负面影响。两年多来，杂志坚持“三不主义”，即不介绍有错误政治倾向的游戏，不介绍色情游戏，不介绍赌博游戏。总体上是健康的。但是我们也必须承认，杂志对电子游戏业的特殊性和复杂性认识不够，对杂志所应承担的正面引导作用认识不够，对国产游戏的宣传力度不够。做为一本科普刊物，杂志在引导青少年处理好学与玩的关系，引导青少年“爱科学，玩物不丧志”，激发青少年学科学，爱科学，献身科技事业的理想等方面的内容还显得单薄，科技含量偏低。

针对杂志存在的不足，我们邀请一些计算机专家，教育工作者和相关部门的官员成立了编委会，也是期待社会各界群策群力，献计献策，加强监督，正确把握杂志的大方向。读者可能已经注意到，近几期来，我们对杂志的栏目和侧重点做了相应的调整，希望得到读者一如既往的支持。

我们相信，在党中央十四届六中全会关于建设社会主义精神文明决议的正确指引下，《电子游戏软件》一定会发扬成绩，克服缺点，新年新气象，为发展健康、向上、有序的电子游戏业做出应有的贡献。

97·1期目录

新年快乐!!!



爱科学,玩物不丧志 …… 1
新年寄语 …… 2

论尽江湖
游戏新闻眼 …… 4

前沿报导
三国志·赤壁 …… 10

科普园地
TOUCH(接触) …… 39
走!上游戏学校去!!! …… 41
新春购机指南 …… 44
游戏者安全岛 …… 45
土星激光头的自行矫正 …… 66

世嘉世家
割喉岛 …… 12
蒙纳克皇族——最终战斗传说 …… 14

天堂任鸟飞
战国群雄传(中文FC) …… 22
皇家骑士团2(SFC) …… 17
圣剑传说(GB) …… 19

次世代天空
SS当自强 …… 25
神秘岛(中文SS) …… 28

格斗天书
侍魂Ⅳ·天草降临 …… 35

PC CHANNEL
电脑游戏月旦评 …… 47
网上武器屋 …… 52
《PRAY FOR DEATH》出招 …… 54
微软进军游戏界的利器 …… 58
CD音源的劲敌——G.L.W …… 60

闯关族的家
闯关族的家 …… 67
上帝有话要说 …… 68
大墙画廊 …… 69

秘技天地
秘技偏方 …… 73
PC秘技 …… 63

蓦然回首
人间五十年之十——剑术名家 …… 79

本刊编委会委员名单

主　任:吴文虎　清华大学教授
副主任:钱海光　中国电子游戏机协会秘书长
委　员:陈树楷　中国计算机学会秘书长
潘懋德　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
迟　计　国家科委社会发展科技司科普处处长
陈　纲　国家教委基础教育司学校活动处处长
叶宗林　《电子游戏软件》杂志社主编
刘文雨　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许,不得以任何方式进行转载或抄袭,违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长:文若　主编:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
地址:北京宣外大街西草厂街39号
邮编:100052
电话:(010)63033556
彩页美编:王跃
印刷:北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版:北京中博设计制版有限公司
订阅:全国各地邮局
刊号: CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
定价:6.40元

游戏新闻眼

You Xi Xin Wen Yan

游戏新闻眼

主持人：邱兆龙

欲知游戏新闻，请看

TOPICS & ETC.

申城呼吁软件分级 发展健康游戏市场

本刊上海专讯（记者：KEN） 沪上的新闻媒体于近日表示，电脑游戏必须分级，并纳入健康管理轨道，以便于娱乐软件市场的健康发展。

申城大报《文汇报》于12月11日刊登了有关报道，并发出了“40岁的与14岁的，总应有所区别吧”的感叹。报道在肯定了电子游戏调节娱乐作用的基础上，对目前国内软件市场良莠不分，管理混乱的情况提出了批评。该报记者援引台湾对多媒体光碟进行分级的例子，建议有关部门也采取相同的行动，对国内的游戏软件进行分级管理，在软件外包装上标明级别，以方便用户选购。

对街机进行分级管理，使各年龄阶层的玩家都能享受到这种高科技的健康娱乐，这是上海已经在做并行之有效的方法。同样的，随着电玩业的发展，对家用游戏软件分级而治，使老少男女都能皆大欢喜，看来也已经到了时候。上海是否会在这方面再次“领先一步”呢？且让我们拭目以待。

NETWORK

中国第一条大规模电脑通信网络建立

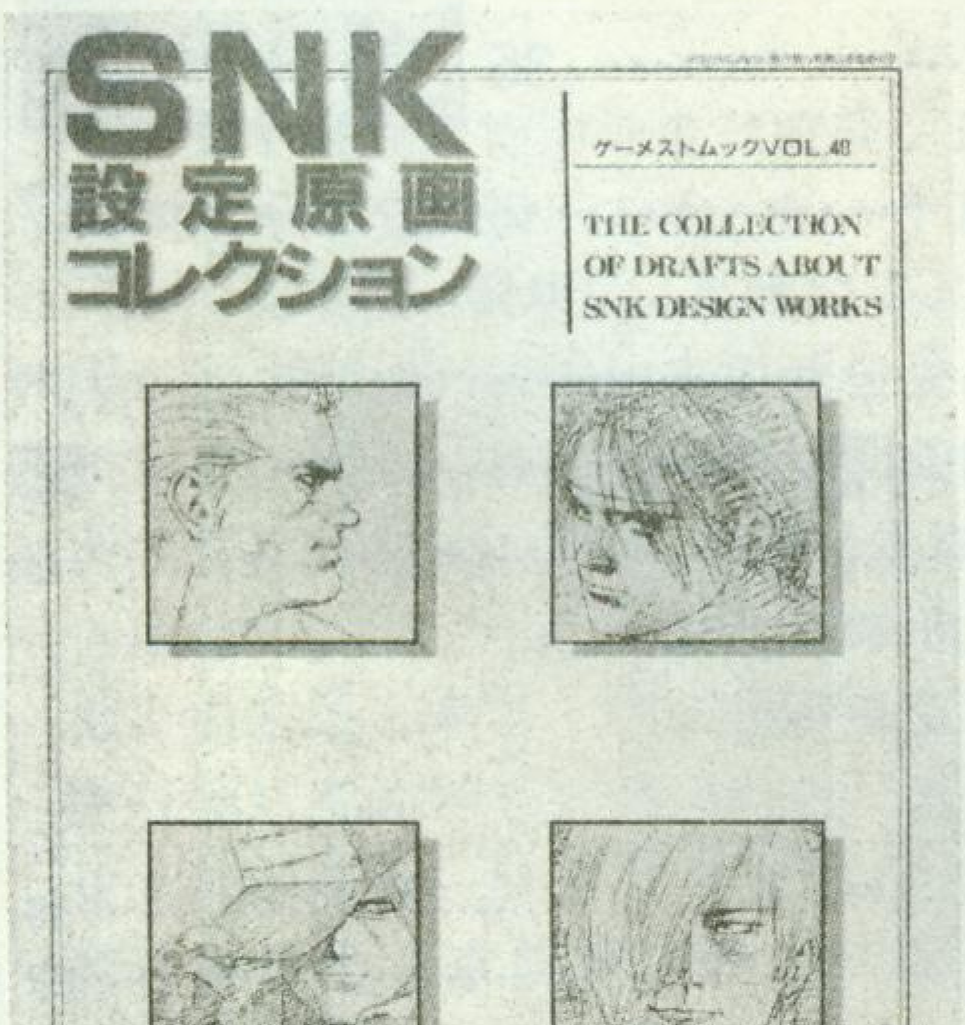
本刊北京专讯（记者：KEN） 中国历史上第一条大规模的电脑通信网络“CEI net”于96年12月3日正式开通，日本的NEC公司为构筑该网络系统提供了近十亿日元（约合人民币7千万元）的先进技术和设备支援。

CEI net由国内最大的经济信息机关——国家信息中心协助建立，在全国设有50家受信网站，为用户提供各地的生活、观光旅游、经济等信息资料，预计到2000年将有8万人通过该网络进行查询。并希望借助NEC的帮助，在不久的将来使该网络与日本国内的通信网相连接。

TOPICS & ETC.

外国同行对本社进行访问交流并洽谈合作意项

本刊讯 96年10月22日，日本著名出版公司新声社社长加藤博先生及其夫人著名编集人高桥已代子，在日本国际贸易促进会工作人员的培同下访问了本社。新声社是日本著名出版社，主要出版旅游、漫画、生活图书、画册及游戏书刊，其中有国内读者较熟悉的杂志《GAMEST》、《GAMEST EX》，仅SNK游戏人物设定及大型画册即已出版近60本。本刊副社长向客人简单介绍了大陆游戏业的现状及本刊出版发行情况。加藤先生认为，中日两国文化有很深的渊源，读者又有相似的审美趣味，出版方面的合作应有广阔的前景。双方商定就版权授与等问题进一步接触，据本刊记者所知，谈判的第一本书是《SNK游戏设定原画》，内容包括SNK制作的《饿狼传说》、《95格斗之王》、《斩红郎无双剑》、《龙虎之拳》、《真·侍魂》等十几部游戏的人物及部分场景设定原画。



▲这就是正在商谈版权的画集，如能出版将填补国内空白，也将是游戏兼画迷们的参考书。

EVENT

制做不良软件 光荣被罚50万

本刊天津专讯（记者：KEN） 经过长达五个月的调查取证，光荣公司制做不良软件的事实已基本查清。12月4日，天津市新闻出版管理局对“天津光荣软件公司”作出了罚款48万余元人民币的决定，追回并销毁了所有已发往日本的有关软件，天津光荣的日方负责人已在媒体上公开道歉，并表示此类事件将不会再次发生。

今年7月，天津光荣软件公司接到了日本总公司发来的战略模拟游戏软件“提督决断3”的中文制做和图形修饰任务。由于游戏有美化日本侵略战争的倾向，且在游戏中出现大量二战期间日本战犯的头像及照片，天津光荣的部分中方员工拒绝完成此项工作。日方负责人因此以“不能完成上级交付的工作”为借口开除了有关员工，并要求其它人员接续未完成的工作。天津市领导对该事件非常重视，新闻出版管理局成立了专门的调查小组进行追查，并于近日作出了上述处理决定。

SCOOP

依法而治 循序渐进

——访上海文化娱乐协会副会长、上海南梦宫有限公司董事长钱自清

特约撰稿人:叶伟

虽说和钱总早已是老交情了，但是当笔者听到他的新“头衔”——上海市文化娱乐协会副会长的时候，仍然不免又“吓了一跳”。尽管这位外表看上去平平凡凡的老总，被许多业界的人士认为过于“保守”和“稳妥”，但仍然会常常有出人意料之举发生。

“稳妥并不是一件坏事。至少就现在的国情来说，就目前的电玩业来说，循序渐进是最好的方法。”钱总对业界的评论有他自己的看法。“作为中外合资企业，要在国内求得生存，急功近利是要不得的。如果照搬国外的营销策略而不考虑国情，南梦宫就不会有今天的成就。”

钱总认为，电玩业实际上是一个与老百姓生活紧密相连的产业。大家手里有了钱、有了闲，才会想到去娱乐，而要来电子游戏中心娱乐，就更要得到大家的认可才行。这个“认可”，只有靠慢慢的潜移默化才能做到，急是急不出来的。



▲上海市文化娱乐业协会成立大会的情况本刊上期曾作报导。

“上海先前的电玩市场也是比较混乱的。游戏中心给人的印象就是黑暗、脏乱，是流氓聚集、将青少年引入歧途的地方。南梦宫进入上海之后，首先就力图在这个方面做彻底的改变。”

事实确实如此。南梦宫当时在上海开的一号店可谓开国内之先河。游戏中心面积开阔，窗明几净，完全禁烟，设备先进，还设置了沙发专供玩家休息，并有饮料供应。前文化部部长高占祥先生来此参观之后也赞不绝口，表示这是为文明、健康娱乐开了一个好头。上海市府有关领导对此也褒扬有加。

但是，最重要的还是必须改变普通百姓对游戏房的印象，因为他们才是游戏市场发展的主力军。

南梦宫在一号店成功开张之后，通过与大型商厦合作的方式，在高档居民区中又开设了徐汇店和淮海店，以自身的“正气”来影响和改变人们的观念。

“一开始的情况当然是不太理想的。人们还是报着对游戏房的陈念。但是逐渐的，他们发现这里与以前的情况完全不同，不仅文明有序，游戏内容也是有趣而充满高科技精华的，成年人同样可以来玩。依靠这几家分店的影响，人们逐渐改变了对电玩的认识。”

在顺利发展了两年之后，南梦宫开始尝试着开设新的分店，并在报章和电视中作少量比例的广告。

“电玩广告是一个很敏感的话题，如果处理不当很容易引起人们的反感。所幸的是人们已经能够接受南梦宫的形式，从反馈的情况来看还是很好的。”

在事业的发展中，南梦宫逐渐发现有部分游戏非常适合低龄儿童游玩，但当时的法规并不允许16岁以下少年儿童进入游戏房。于是南梦宫便反其道而行之，将这些游戏机搬到游戏房外面供孩子们游玩，并逐渐形成了富有特色的“儿童区”。这种做法得到了市社文处的认可，并在新法规中做了适当修改，允许儿童区的存在和设立。

“事实上还有不少机种是适合儿童游玩的，如赛车、赛艇等。南梦宫准备在适当的时候将这些机器外移至儿童区。但是，由于人们对儿童玩游戏有一种根深蒂固的反感，现在还不宜走得太快。”

事实确实如此。当电玩之风在全国刮起的时候，有多少企业在遵循“循序渐进”这个规则？

有多少企业考虑到了消费者的认可和接受能力呢？只为赚钱而大量进口派金宫、角子老虎、赛马机、麻将机，正是这些人和这些机器把中国的电玩业带向了歧途。

“回想一下，南梦宫的稳妥还是走对了的。其实单凭南梦宫的实力，一下子开上十几个游戏房、进日本投币率最高的机器而不管其内容，都不是一件难事。但是如果那样做的话，南梦宫也早就被打倒了。一定要依法而行，这是我对南梦宫发展最主要的指导思想。任何为国内法规所不容的游戏和机器，上海南梦宫都是拒绝接收的。这次文化部发文整顿国内游戏机市场，唯独不包括上海市，这是为什么？还不是因为上海的法制完善，管理严格？不能说南梦宫在之中起到了决定性的作用，但是作为一个表率、一个榜样，南梦宫是有所贡献的。”

上海市文化娱乐协会的成立无疑是加强管理的一个明证。作为副会长，钱总希望协会能够起到国家管理机关无法起到的作用，协调好业界内部的关系，使上海乃至全国的文化娱乐市场都走上健康发展的轨道。这是他的心愿，也是国内每一个玩家的心愿。

电子游戏业作为高科技的产物，是一个正在高速发展中的阳光产业，随着社会经济的发展，前景将是十分美好的。然而现时现地，我们究竟应该以怎样的态度来对待和发展这个产业？是一哄而上，把它搞砸？还是依法而治、循序渐进？相信各位已经不难得出正确的答案了。



▲这个会议对于国内娱乐业的影响是很大的，我们衷心希望我国能进快的健全有关法规，让游戏业健康有序的发展。

S SOFTWARE 获得IBM有力支持 中国软件公司进军日本市场

本刊北京专讯（记者:KEN）　中国大型软件公司北大方正集团,日前与日本IBM合作开发个人电脑桌面轻型印刷系统（DTP）。该系统适用于IBM PC或兼容机型,可方便地制做宣传手册、进行报纸编辑等工作。该系统目前正以进入日本的中小印刷会社和新闻社为目标，有力地切入日本市场,并有计划地开拓未来的亚洲市场。

此次合作工作,由北大方正提供DTP专用软件、日本IBM提供图像数据处理技术和相配和的打印设备,并对应已越来越普及的INTERNET网络。

在目前国内，已有近70%的新闻单位使用北大方正的DTP系统进行编辑等工作，该集团更在今年3月设立了日本法人。考虑到独自开拓市场的风险性较大,遂联合日本IBM共同进行研制和销售工作。由于北大方正的印刷系统在汉字处理方面比之美国的同类产品有着更大的优越性，故而在日本的前景非常看好。

T TOPICS & ETC. 游戏音乐＝高雅音乐? 《勇者Ⅲ》音乐会举行

本刊讯　11月10日，日本神奈川爱乐管弦乐团在涉谷公会堂举办了名为"DQ SPECIAL CONCERT"(DQ专辑音乐会),由杉山校一担任乐队指挥。



▲只有严肃音乐才能受到艺术家的注意，这说明什么呢?

与以前曾经举办过的"DQ音乐会"不同,这次是以今年在SFC上新发售的《DQⅢ》复刻版为主题的,加入了四首全新的乐曲，到场欣赏的听众给予了很高的评价。不难想象,不久的将来,游戏及游戏所包容的一切，会更深入地渗透到生活中的每一个角落。

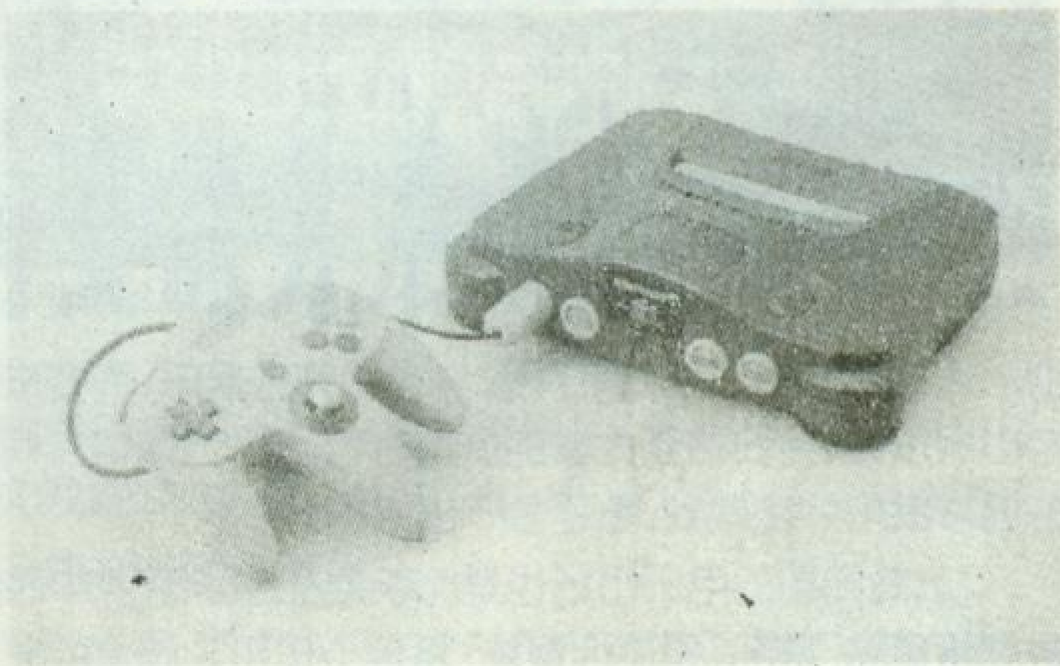
N NETWORK 香港多媒体服务 明年开始

本刊中国香港专讯（记者:KEN）　香港电信局与日本NEC合作研制的、以家庭购物双向通信多媒体系统为中心的多媒体服务系统将于明年7月开始正式开通使用。届时用户只要使用专用的受信设备，不仅可以坐在家中进行购物，免却人海拥挤之扰，更可以自由选择喜好的电影、电视等节目观赏。香港电信局预计最初的加入人数会达到3万,到1999年可扩大到25万人。

H HARDWARE N64在美国受奖

本刊讯　今年发售的游戏主机N64在美国获得"MACHINE OF THE YEAR 96"大奖。该奖项是美国最有影响力的情报杂志《时代周刊》于每年举办的一次家电制品的评奖。N64主机就获得今年此奖的优秀奖，正如几年前SFC主机获得此奖一样。这次N64得奖的理由是图像处理和性价比高。

这回N64在美国得奖，是否就说明美国人对它偏好呢?如此的话,也许它风靡世界只是时间的问题啦?!



A 不再害怕复杂指令 HORI电机推出三款PS手柄



▼这次的十字键的设定颇类似早期MD三键大手柄的样子。



▲这种手柄确实只适用于玩RPG，对战游戏是绝对不能用它来玩的。

本刊讯　12月6日，日本的HORI电机公司推出了3种不同的PS用手柄。

最大的一种是叫做"COMMAND STICK PS"的摇杆式手柄,它可以最大存储32种复杂的必杀技指令,并且有一个小液晶屏幕可将你想知道的信息显示出来,其中包括"指令重拨"这个功能。此摇杆售价6980日元(约合560元人民币)。



◀厚重感十足的摇杆，具有强劲的记忆功能。

另一种是为单手操作(?)而设计的"GRIP CONTROLLOR PS",售价为2500日元(约合200元人民币)。据称是适用于RPG和SLG的手柄。

第三种是基本保持PS原先手柄风格的普通手柄，称为"HORI PAD PS"。该手柄最大的不同处是将原先PS的分离式十字键改成普通形状的十字键，这有可能会改进PS手柄玩对战游戏不利的情况。这种手柄有黑、蓝、灰、白四种颜色,售价为2000日元(约合人民币160元)。

HARDWARE

任天堂的最后阴谋
N64 用磁碟机系统公开



本刊日本综合消息（记者：KEN）被业界称为“任天堂本世纪最后最大阴谋”的 N64 用磁碟机系统 64DD 终于揭开了神秘的面纱。11月 22 日在任氏的年度初心会上，人们得以一睹她的芳容。

该磁碟系统正式名称为“NINTENDO64 DISK DRIVE”，采用磁化双面记录方式，最大容量 64MB，数据传输速度为 81 秒/64MB(相当于 5.4 倍速的 CD－ROM)，主机启动时间为 1.9 秒，用户可修改磁碟中最多 32MB 的数据。根据已经公布的技术指标，除在容量上尚有所不足以外，64DD 的其它方面是相当出色的。

对应 64DD 的作品目前已有两个，它们分别是“赛尔达传说 64”和“MOTHER3”。这两个作品对日本玩家来说耳熟能详，但在中国玩家的眼中就有点“面熟陌生”了。此外，任氏还表示了将出版卡带＋磁碟系统模式的软件，以对应高容量的游戏节目，使丰富的动画表现在 N64 上成为可能。

64DD 预定于 97 年中发售，同时预定发售的还有 N64 专用记录卡和带有振动感的赛车游戏用方向盘。任天堂计划利用 N64 内部搭载的 MODEM 机能，在网络游戏方面占据一席之地。

对于生死未卜、前途迷茫的 N64 来说，64DD 的诞生无疑是一剂有力的强心针。但是，专用磁碟机系统与现代流行媒体的不相兼容也是一个随时可能爆发的暗瘤。如果未来真的进入 DVD ROM 时代，64DD 的存活期无疑要打上一个大大的问号了。

EVENT

世嘉与现代成立合资公司

本刊东京专讯（记者：KEN）韩国对日本文化及娱乐的设防已有所松动。据 12 月 9 日从日本传来的消息称，世界最大的电子游戏企业世嘉娱乐株式会社已正式发表与韩国大财阀现代集团的合作意向，双方将联合销售世嘉公司的业务用游戏机（街机），其合资公司将在近期内成立。

韩国虽与日本仅一水之隔，但由于历史上的原因，不但对日本的文化娱乐商品一直持拒绝态度，本国的电子游戏业也一直处于低迷状态。今年以来，韩国对文化娱乐市场的政策大幅度缓和，游戏娱乐场所的营业时间也相应延长。此次世嘉与现代集团合作，必将强化业务用游戏机的销售份额，从而在逐渐成长的市场中取得主导地位。

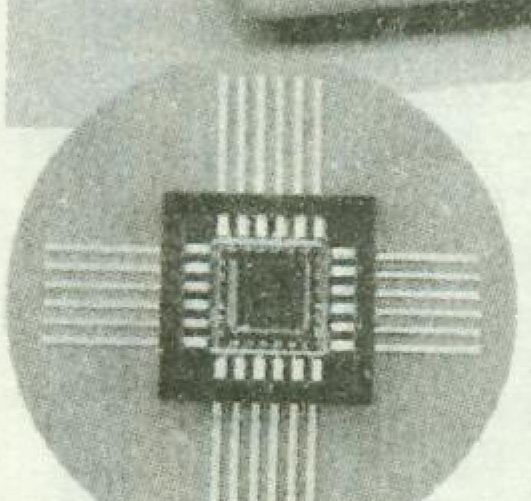
合资公司的正式名称为『现代世嘉娱乐公司』，总资本为 50 亿韩元（约合 4 千 700 万元人民币），现代集团的现代综合商事占 75％的股份，世嘉掌握着余下的 25％。社长由现代综合商事的田东秀担当，世嘉则在三名高层管理人员占有一席之地。

利用现代集团销售网进行的事业将在 97 年 1 月份开始，世嘉将依靠现代集团已有的条件向韩国输入散件进行组装销售。预计第一年的销售额将达到 2 千 500 万美元以上，到 2000 年更可达到 1 亿美元。

ACCESSORY

三菱研制新型遥控操作手柄
玩者将真的同怪物作战吗？





◀▲图上所示的即为该手柄的核心装制——人工视网膜，作用相当于自动门上的电子眼，但要复杂精密得多。

本刊综合消息　只要站在画面前，游戏中的人物就会作出同玩家相同的动作。这并不是科幻小说中的镜头，而是三菱电机正在研制中的新型游戏操纵手柄。

由于搭载了三菱自行开发的人工视网膜芯片，该手柄可自动实时捕捉目标物的动作状态。玩家只要在专用镜头前行动，便可以协调游戏中的人物作出相同的动作。

该手柄虽在试制阶段，但已表现出一定的实用价值。三菱曾以世嘉土星用游戏“十项全能”为试验，结果当玩家在镜头前奔跑时，画面中的角色也同时进行 100 米冲刺，效果相当不错。如果将它放在 ACT 游戏中使用的话，效果一定是不可思议的！

TOPICS & ETC.

光荣建立新会社
研究对象扩大至游戏以外

本刊东京专讯（记者：KEN）光荣公司的新会社“VC”于 12 月中旬设立。该公司除了进行软件研制以外，业务还扩展至商业和其它产业等各个方面。

新会社被称为“光荣 CAPITAL”，社长由原光荣社长襟川阳一担任，总资金额为 4 亿日元（2 千 7 百万人民币），全部由光荣总社承担，未有其它任何形式的投资或融资。公司的将致力于企业合并和经营策略顾问等事业。

VC 投资的第一弹即为收购英国 ALCONNER 软件公司，该公司在三维 CG 技术方面有较大优势，曾经为任天堂制作过多款出色的游戏软件。

SCOOP

世嘉新战略风云再起
500 万台突破指日可待

本刊综合消息（记者：KEN） 世嘉为土星玩家献上的“圣诞大餐”又有了续文。根据来自日本的进一步消息称，被称为“VR战士对格斗之蛇”的SS版超级格斗游戏“FIGHTERS MEGAMIX”，将可以使用“VR战士3”中的大多数动作，在像素方面亦有显著提高。

此外，土星网络化过程也正在顺调进行中。12月31日，专供网络对战的游戏“电脑战机 VIRTUA ON NET”正式发售，配备了SS MODEM卡的玩家可通过电话线相对作战。此外，活用土星机能的家庭用电视电话系统也正在着手开发之中，预计97年春天可正式商品化。与日本野村证券合作开发的股票投资系统也在研制中，土星的用户可将自己舒适的住家变成搏杀风云的大户室。



◀战士与毒蛇的超级混合乱斗!

到11月底，土星在日本的出荷量突破了400万台，这个成绩已超出了早先MD的记录。此外，世嘉在12月初正式宣布加入史克威尔创立的便利店销售网络，目前已决定将WARP公司的超大作“ENEMY ZERO”和“DIGITAL DANCE MIX——安室奈美惠”及所有的主机在全国1万5000家便利店中销售，此举亦将大大增加土星软硬件的销量。鉴于拥有网络的优势和“VF3”等大作的配合，世嘉土星在96财政年度内突破500万台的销量将指日可待。





▲▶正在日本当红的偶像歌星安室奈美惠和她的 SUPER MONKEYS 将在 SS 上再展风姿。



▲因与 SONY 意见不合而半途跳槽的劳拉，你在为什么而叹息？

AMUSEMENT

将令游戏迷热爱的乐
SNK 机器人演唱组设立

本刊综合消息 在SNK游戏中登场的5名明星将组成豪华的摇滚乐演唱组，而这并不是游戏中的情景！事实上，一个由草雉京、八神庵、麻宫雅典娜、特瑞和娜可露露组成的演唱组即将在日本土浦市的NEO·GEO世界上长期定点演出——当然，这些角色们都是与真人等高的、制做精良的机器人。但最与众不同的是，这些机器人的演唱和演奏并不是通过播放录音来达成的，它们是在做“真的”实况演出，相信一定会使拥护者热血澎湃吧！



▶与真人一样大的机器人在进行演出，这简直太不可思议了。看看游戏给我们的世界带来些什么。她不光是娱乐、利润、就业机会，她所给与我们的更多是奇迹!

EVENT

电脑操作伤害肩腕
DEC 赔偿 600 万

本刊纽约专讯（记者：KEN） 美国著名电脑公司DEC内部的三位美国女性员工，由于长时间操作电脑造成肩腕部永久性伤害，而状告DEC、要求公司进行巨额赔偿。日前，纽约州布鲁克林区地方法院已正式裁决，要求被告DEC公司向该三名员工支付总计高达600万美元（约合4千800万人民币）的赔偿金，其中原告一人获得540万美元，另外两位员工获得余下的58万美元。

在美国，同类的因操作键盘而引起的索赔诉讼已有千起，但大公司败诉这还是第一次。在此之前，美国的COMPAQ公司和IBM公司亦因同样的原因分别于94年和95年登上被告席，但均以胜诉而告终。

此次的裁决必然对今后的业界产生严重影响。对中国国内而言，随着电脑业的急速发展和电脑使用范围的扩大，相应的问题必然会随之出现。吸取国外同行的经验教训，做到早立法、早预防，已经是刻不容缓了。

NETWORK

上学不用出家门
网络“假想学校”开学

本刊东京专讯（记者：KEN） NEC在INTERNET上设立的“假想学校”于日前开学。参加的学生有来自世界各地的中小学生，全部依靠电脑网络进行联系、教学和学术交流。有关的21所学校分布在全球16个国家，除日本有4所学校加入以外，中国、美国、澳州、加拿大、俄罗斯和墨西哥等国家也都进入了这个网络。

EVENT

十年官司
一朝裁决

本刊综合消息 自1986年起即缠绕在任天堂头上的恶梦终于结束了。历时10年之久的任天堂侵权马拉松审判于今年11月6日画上了句号，裁决结果以美国任天堂胜诉而告终。

1986年，美国硬件会社ELPECK状告任天堂侵犯其拥有专利的影像技术，该项诉讼于1994年作出了对任天堂相当不利的处罚：美国任天堂必须支付ELPECK总额高达2亿5300万美元的赔偿金。尽管此时任氏如日中天，但此举仍无疑是把任天堂往火坑里推。美国任天堂因此向美国联邦最高法院再次提出了上诉，两年之后终于得到了令人欢欣鼓舞的结局。

A AMUSEMENT

游戏电影互相渗透 “樱花”与“BIO”将登银幕

本刊综合消息（记者：KEN） 到12月20日为止，土星版“樱大战”已经连续12周占据了日本最佳游戏排名的第一把交椅，每周的得分均超过第二位一倍以上。正因为拥有如此骄人战绩，樱小姐的“生父”广井王子有意于将其改编为动画连续剧，以期满足玩家的需要，同时也可借此良机再大赚一笔。

无独有偶的是，同样大受欢迎的PS游戏“生化危机”也将推出剧场电影版。据称该电影将由德国康斯坦丁影业公司制作，公映时间、制作经费和主要演员目前正在计划中。

“那种恐怖的感觉将在电影中再现，敬请各位期待。”（CAPCOM宣传部）

加上去年公映的电影“街头霸王”，CAPCOM这次可谓是第二次“触电”了。看来如果万一在游戏界失宠（?），CAPCOM加入影艺圈也大有搞头。



▶『BIO HAZARD 2』比前作更精彩，将再创AVG高峰。



◀『樱大战』的任何一方面均可称得上优秀。

S SCOOP

INTERNET 中的最新游戏消息

本刊网络消息（资料提供：软体动物） 通过INTERNET，本刊得到一些热作及热门话题，下面请看详细报道。

最为人熟知的ZD格斗游戏“街霸”第三作“街霸3”的最新画面，已由CAPCOM公布，这款号称又将把剧情和画风转回到2代风格上，不再沿续“ZERO”画风的作品，从画面中还是能看出“ZERO”的影子。

PS的支柱游戏“铁拳”即将推出3代，画面上看到的是未开发完成的试玩版，其中增加了新的人物。

最令人吃惊的是：不知何家生产的名为“N64 DOCTOR”的N64专用磁碟机将要发售。其功能不同于任天堂本厂的“64DD”，而是与国内玩家所熟悉的超任磁碟机功能等同。所不同的是，由于N64游戏容量大，使用普通3.5寸软盘做存储媒体已不可能，所以“N64 DOCTOR”是采用CD－ROM做媒体。而接驳方式既有接专用光驱，又可以接在电脑光驱及硬盘等媒体上，据称还支持VCD 2.0。





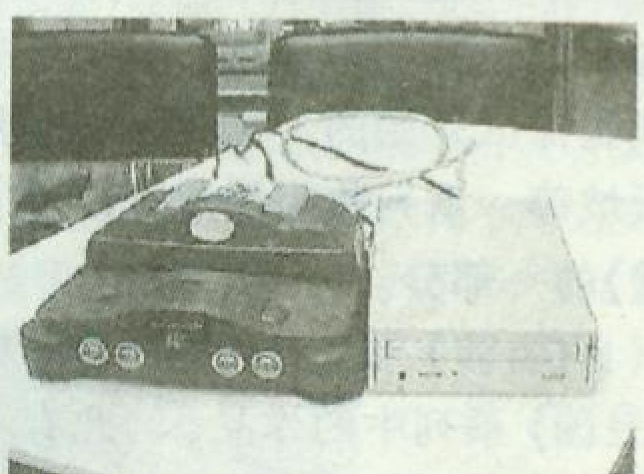
▲▶“铁拳3”的发售日期尚未公布。





▲“街霸3”中加入了几名全新的角色，但基本的风格是不会变的。





▲从外型上看，“N64 DOCTOR”与N64主机非常相配，太棒了！

T TOPICS & ETC.

共同提高CG制作能力 史氏与加拿大公司合作

本刊综合消息（记者：KEN） 史克威尔于11月19日宣布了与加拿大电脑图形制作公司EWF的合作计划。史克威尔将引进EWF公司最先进的CG软件『玛雅』，以大幅度提高自身的CG制作水平。

EWF是美国著名的电脑工作站特技研究公司——SIlNCO GRAPHIC在加拿大的全资子公司，其主力作品即是引以为豪的2D、3DCG图形，其产品通常使用于电影特技之中。CG制作软件『玛雅』曾在史氏作品『FF7』中部分运用，取得了令人惊异的效果。

只言片语（协力/SHADOW PHOENIX）

★《神秘岛MYST》的续作《The Sequsl to MYST RIVEN》将由SUNSOFT在今年同时在PS及SS上出现。

★被称为“装饰97年年头的超任RPG”——《青龙传～二人之勇者》于97年1月17日发行。

★N64准备出击的几部力作：ATLUS的《SONIC WINGS强袭版》，BANPRESTO的《超级机器人之魂》、任天堂的《丛林大帝》和《MOTHER 3》。

★SNK的格斗力作《神凰拳》将在3月出现在SS的光环下。

★去年秋到目前在港台极为走红的日本卡通《新世纪少年战史》将于春天在SS上推出第二集。。

★去年在日本红极一时的射击力作《苍穹红莲队》将由E·A公司移植至SS上。

★春天“绯村剑心”将再现PS，其作品《浪漫剑心——明治剑客浪漫谭·十勇士阴谋》会上市。

★由日本乐坛天皇——小室哲哉制作出品的《GABALL SCREEN》在其一班乐坛好友的支持下于去年12月6日于PS上登场。

★在MD上曾经很红的《修罗之门》由讲谈社将于今年秋季发行。

★今年《REAL BOUT饿狼传说 特别版》将以19人的庞大阵容“光临”SNK。

独家报导国内业界最新消息

正在开发的大型仿真游戏——

赤壁



编者按：一直以来，本刊都十分重视对国内业界的报导。但由于国内业界尚属起步阶段，事件不多。自去年下半年起，以北京前导公司为代表的国内开发商逐渐增多，真正属于游戏范畴的软件也逐渐增多，本刊在前几期中大量地报导了这方面的消息。今次，将向大家介绍《赤壁》的最新情报。

千年传奇进电脑，万古英雄入荧屏

目前，北京前导软件有限公司正在开发大型仿真游戏《赤壁》，这是该公司计划中《三国》系列游戏的第二部，也是继今年6月推出大型仿真游戏《官渡》后该公司的又一个大举动。

游戏的故事无须多讲。雄姿英发的周公瑾，羽扇纶巾的诸葛亮，横槊赋诗的曹孟德，还有黄盖的忠心耿耿、阚泽的随机应变、蒋干的自作聪明……，多少年以来都是人们津津乐道的人物和故事。需要指出的是，《赤壁》游戏包括的内容还不只这些：它是从刘备找到徐庶开始的。于是，火烧博望、长坂坡等一系列热闹故事就都成了《赤壁》的一部分。

《官渡》和《赤壁》都是前导公司《三国》系列中的作品，因此有不少类似的地方。二者都是战略模拟游戏——游戏者指挥自己所属的部队与敌人展开战斗，通过完成一系列的任务而夺取游戏的胜利。二者都突出了战役指挥特色，都是实时战斗模式；二者都是以 Windows 95 作基本的开发平台；二者都大量使用电视连续剧《三国演义》中的实拍画面，堪称气势恢宏。甚至二者的开发方式都很接近：都是先把某种外文版的海外发行权出售给外商，从而减少了投资的风险。



▲在《赤壁》中，不但大量采用实拍画面作为过场动画，连人物肖像也取自大家熟悉的演员，并经过美工精心修整。上方画面中乃其中部分人物。

多年以来，三国故事一直是我国文学、戏曲历久不衰的主题。在亚洲的儒家文化圈里，三国也是老幼皆知。在游戏领域，这一题材已经让日本人占了先手。日本人对三国自有他们的理解，而中国人当然更有中国人的想法。为了体现这些想法，《官渡》已经迈出了艰难的一小步，《赤壁》是不是更大的一步呢？

至发稿之日，《赤壁》的开发度已有50%了，有两个重要的方面没有进一步的消息：音乐音效和人工智能。前者是很难用文字描述的，眼睛和手无论如何也起不到耳朵的作用。笔者只是听到了demo中的音乐和音效，感觉还可以，据称《赤壁》是全程语音。雄壮的喊杀，威严的命令将会令游戏增色不少。至于人工智能，由于游戏还在开发中，无法亲自上手试一试，所以也无从谈起。只知道在《赤壁》中，开发者有意将人工智能分为若干层次——将领有将领的打算，士兵有士兵的主意，主帅自然要有深谋远虑。

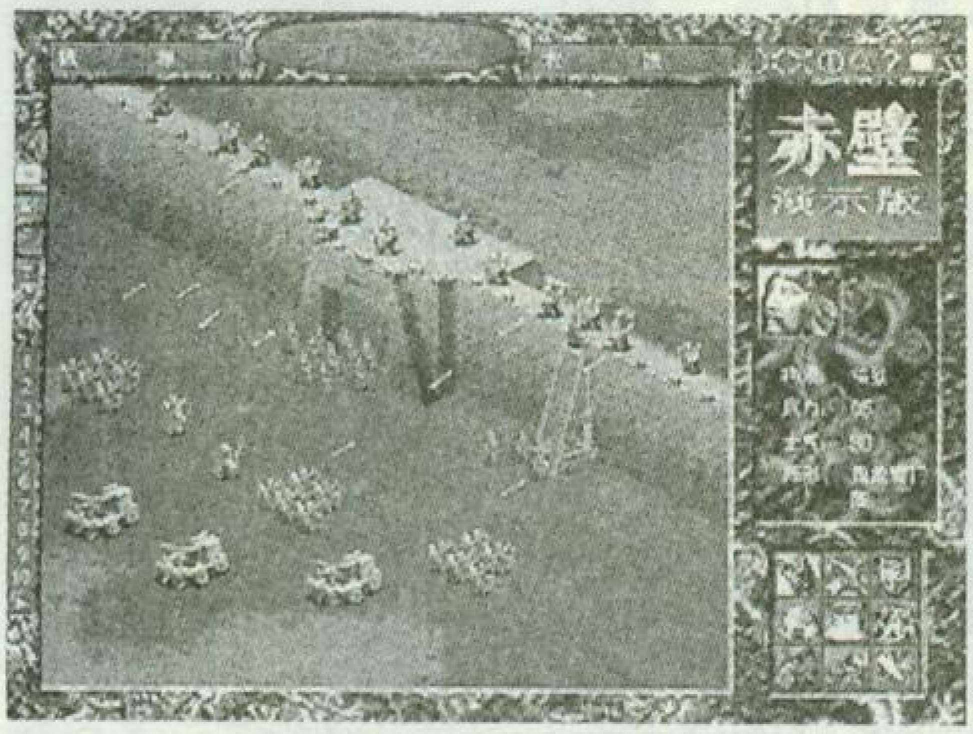
请继续看下页的报导。

Way Ahead 前导软件

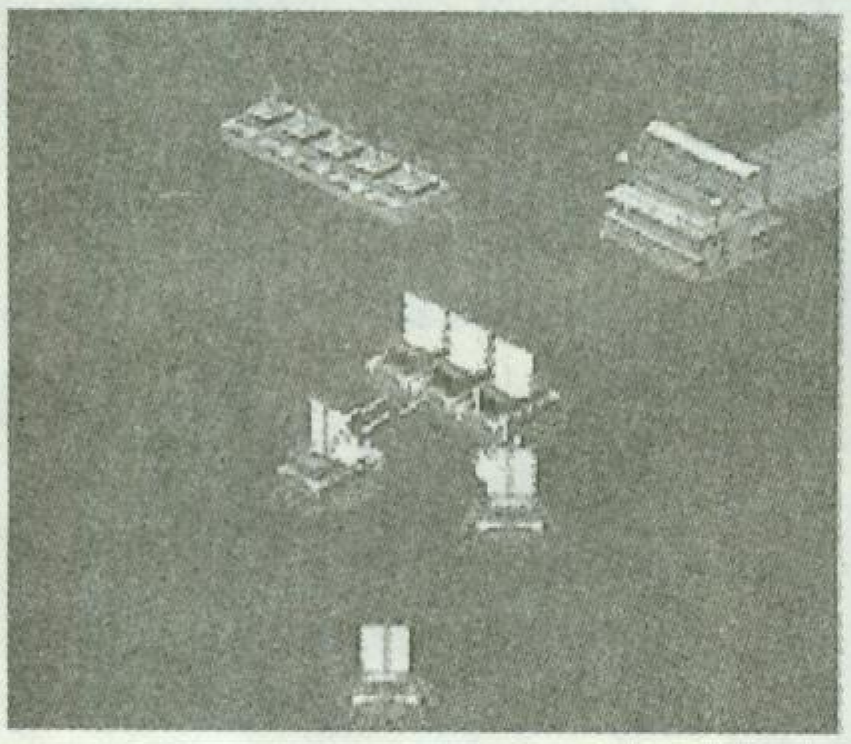
这是一款真实时间制的策略游戏！

与《官渡》不同的是，《赤壁》是一款象《魔兽争霸Ⅱ》一样即时策略游戏。那么，究竟有何不同呢？

首先是“关”的设置。《赤壁》分二十余关，游戏者可以在指挥刘备或曹操二者中选择其一。每方共有十五关，各关有不同的故事，每关任务各不相同。假如你指挥刘备一方，则第一关的任务很简单，消灭吕旷、吕翔率领的5000人就可以过关；而到了第十四关你就得在赤壁上演火烧战船的好戏，等等。在战斗中，既有小部队行动也有大兵团作战；作战的区域从陆地到水面无处不在；作战的方式从单打独斗到大军混战无一不全；兵种有步、骑、水、弓等多种。



◀有些关就是以攻城为过关条件的。这个攻城画面是不是有些象《三国志Ⅳ》。



▶在南方的水乡作战，战船是必不可少的。

其次，在《官渡》中兵力、武器、马匹都是不会增加的，而在《赤壁》中，由于有了“建造”这一操作，没有枪，没有炮，都可以自己造。

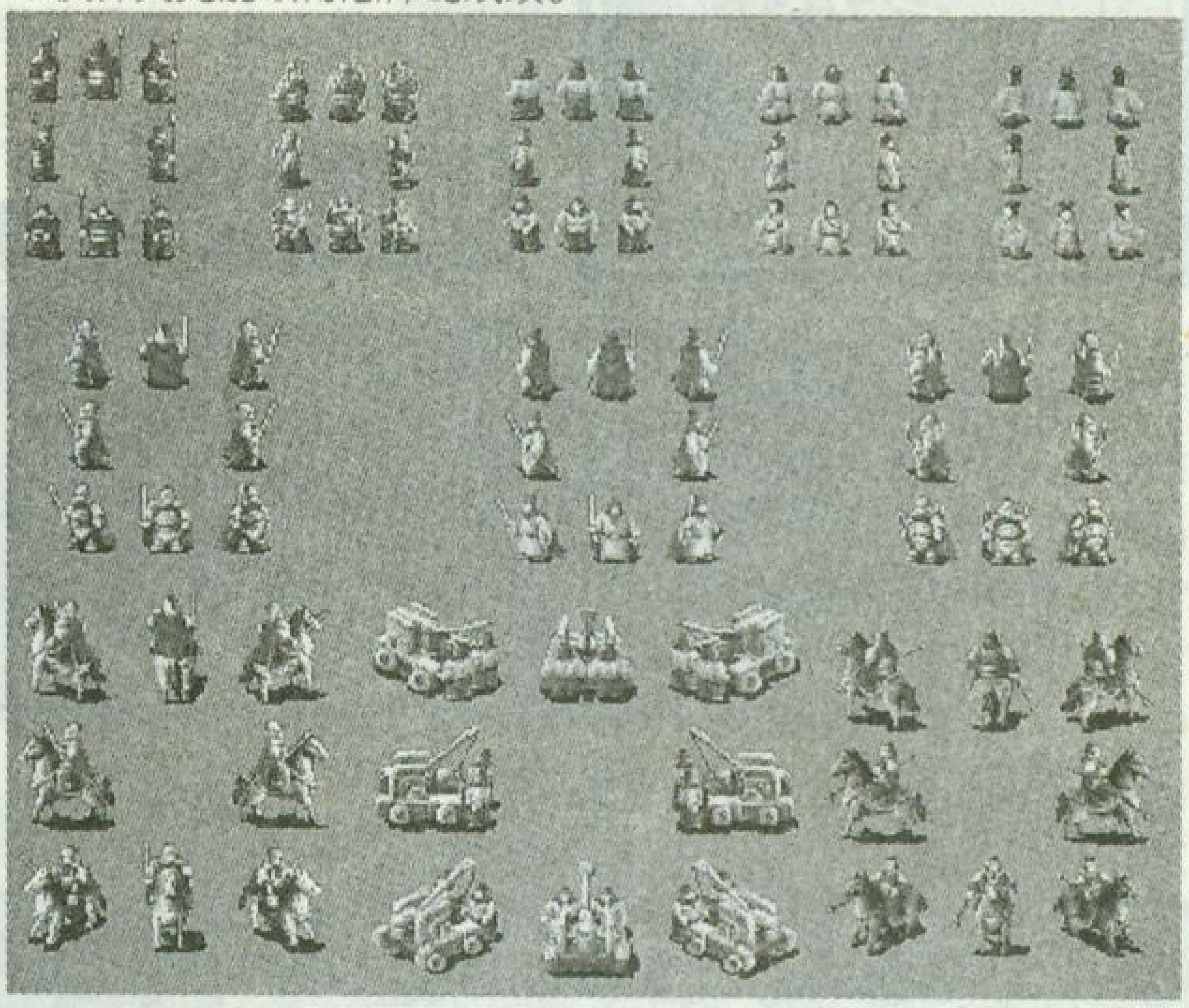
《赤壁》对阵法也大大动了一番脑筋：十种不同的阵法，每种都有一个十分有“中国味”的名字，比如“九宫八卦阵”之类，据说，在作战中这些阵的每一部分都可能有不同的战斗力，至于如何不同，目前没有详细资料。



◀开矿，以前的三国游戏中是绝对见不到的。

对实拍画面的应用上，《赤壁》与《官渡》也有不小的差别。《赤壁》在每关的结束和开始时都要有一段比较长的实拍画面，既可以让紧张了半天的玩家稍微喘口气，又可以给玩家交代下一关的任务，一举两得。而在游戏过程中，那些射箭、混战等等的动作，就都用动画代替，以加快游戏的节奏。

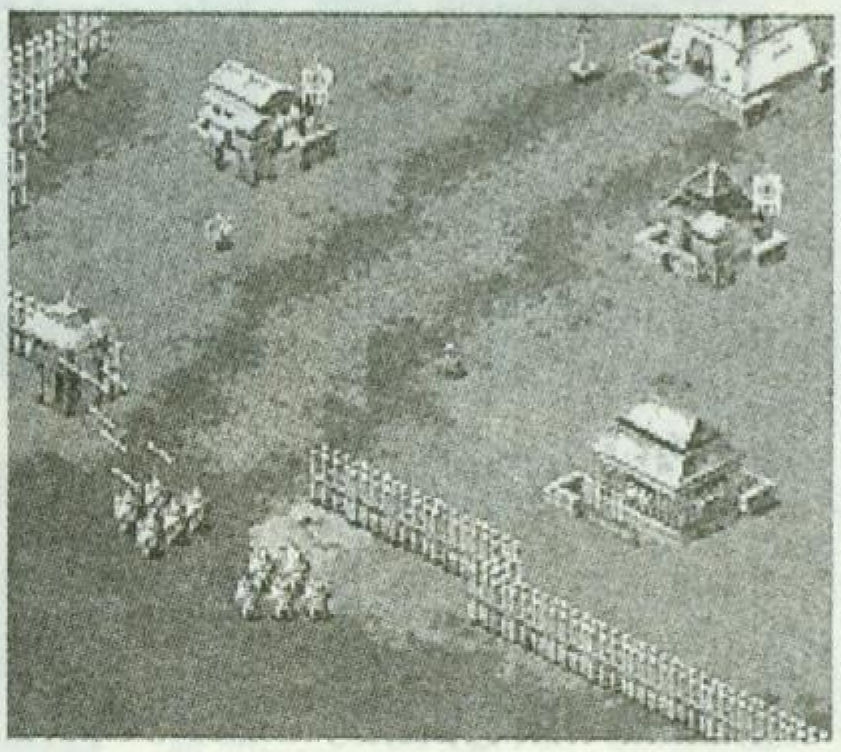
说到动画，不能不提一下《赤壁》的美术设计。《赤壁》继承了《官渡》画面气势宏大的特点，又在“细腻”二字上下了不少工夫。《官渡》的画面，强调的是大部队，大战场；《赤壁》则在逼真方面更胜一筹。动画上也不惜工本，笔者曾看过《赤壁》的demo，小到单个的士兵倒地毙命，大如战船着火下沉，都有很不错的动画来表现。据说做到demo中的动画，还只是《赤壁》所有动画中的一小部分，看来只有等到制作全部完成，我们才能确切地知道，《赤壁》中的美术设计究竟能取得怎样的成绩。



▲这是游戏中的图素，可以看到人物的八种姿势。

《赤壁》人物众多分文官和武将，主角自然是刘备、曹操、诸葛亮、周瑜。不同的人物不下100个。每个人物的“能耐”由他所具有的参数决定。参数中当然少不了诸如武力、体力、智谋等老生常谈，但也有几个比较特殊的参数。比如官职，这是一个在RPG游戏中经常出现的参数，但在战略游戏中出现就比较少见了。

赤壁的操作和著名的《魔兽争霸》很有几分相象。选中的对象即可对它发号施令，多个对象执行相同的命令，只需用鼠标“拖拽”一下就行了。选中部队的方法有二种，既可以用鼠标，又可以用键盘，以适应不同习惯的玩家。执行不同的任务，有不同的按钮，请大家看看这些按钮，猜到按钮的功能，估计费不了多大劲。



▶攻打空寨真是爽呀，可正式的游戏中可没有这么容易对付的敌人。

《赤壁》依然是在Windows 95下运行的游戏，与《官渡》不同的是，不仅中文Windows 95的用户可以玩，而且在西文Windows 95环境下，《赤壁》照样可以运行，并且正常地显示各种各样的汉字信息。《赤壁》还具备网络功能，支持连机对战。当你指挥手下的千军万马把真人指挥的对手杀得一败涂地时，心里那份快感，恐怕是任何词句都无法形容的。

★以上为游戏开发中的画面

文/胡林　责编/PINSER

割喉岛

斗智斗勇 夺宝纵横

耗资一亿美元的影片《割喉岛》被搬上了十六位机的舞台。影片中的欧洲文艺复兴时代海之儿女那与自然与恶势力顽强抗争的豪迈气魄在游戏中一览无余。为了寻找传说中的财宝，男女主人公勇闯割喉岛。



MD/SFC 厂商 ACCLAIM 类型 ACT | 容量 16M

浩瀚的大海上，有着一座没有在地图上标出的神秘岛屿——割喉岛。在那高耸万仞的山崖后面隐藏着如山的宝藏，要想找到它们必须同时拥有三张地图，可它们偏偏分散在三位海盗兄弟手中。于是，围绕着这三张地图和如山的财宝，无数的人们加入了夺宝的撕杀……



▲当你面对堆积如山的财宝，千万不要忘了共同奋斗的兄弟。

基本操作

A键：拳；B键：剑；C键：跳跃，再按可二段跳；X、Y、Z键：防御，分站防蹲防两类；→→：奔跑；↓＋C：下蹲，在有些无法上下移动的地方直接按下即可。

另外，游戏中某些关结束后有主角在持有双剑时的特殊招式指导，但它们在实战中却未必那么实用。

驾船出海，去寻找那祖先留下的无尽宝藏！

女主人公摩根的父亲就是地图的拥有者之一。他在临终前把自己的地图和星晨号海盗船一并留给了爱女摩根。但是地图的文字是拉丁文，为此摩根不得不去奴隶市场解放懂拉丁文的惯偷威廉。

第一关

由于是主人公的首次登场，所以难度并不高，主要任务在于熟系一下操作系统和游戏特点。



◀摩根与威廉的联合作战会使游戏难度大为降低。

第二关

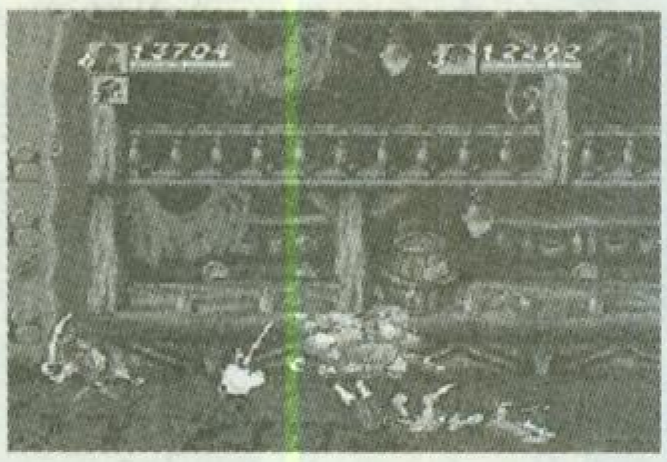
在山道上控制滑车前进是万万不能出差错的。因此，将正确路线公布于众：首先保持在上侧道路上行进→过一石头后改为向下行进→过两棵树一块石头改为向上行进→过一胖子改为向下行进→过一石头改为向上行进→过一石头改为向下行进→过一棵树改为向上行进→过一胖子改为向下行进→过一棵树改为向上行进，这段路较大→待过一胖子时立即改为向下行进即可。



◀面对复杂的道路，二人必须同舟共济。

第三关

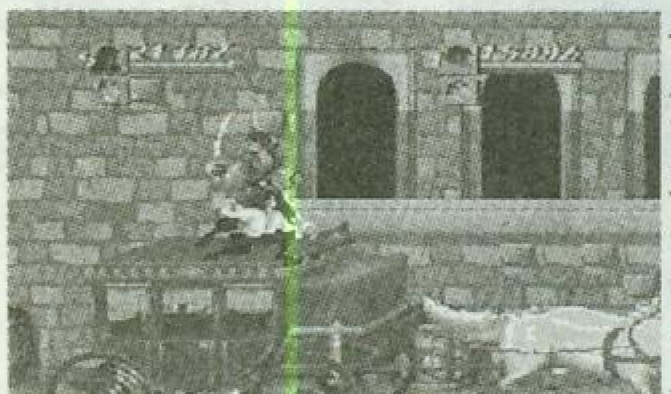
街道上的战斗看来并不困难，那么集中精力到各个房间中寻找 1UP 吧。



◀手雷是一击必杀的优秀武器。

第四关

在奔驰的马车上要特别小心，稍有不慎便会连失数命，不过只要蹲在图中所示位置，用剑将敌人一击刺下马车便不难通过了。



◀在飞驰的马车上只有如图位置才安全。



第五关

第一关 BOSS 的重复出现。



◀为什么咱们没有枪呢？只能象义和团学习刀枪不入了。

两张地图在手的摩根与自己的亲叔叔多岳展开了一场激烈的夺宝战。然而星晨号上的水手们并不都信任他们的这位新首领。在风雨之夜，一部分水手叛变了……

由于寡不敌众，摩根等人被迫离开了

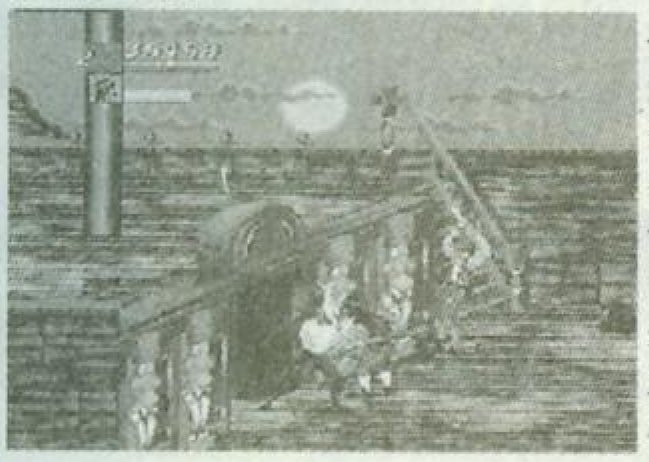


◀割喉岛的沙滩景色还是很美的。可主角们却没心情欣赏。

星晨号。巨浪打翻了他们的小船，可是阴错阳差，他们竟被冲上了割喉岛。

第六关

船上作战并不困难，那么一定不要在这里丢命。



◀海的儿女的老本行当然是在船上作战。

第七关

割喉岛上的沼泽地带显得非常棘手，陷入其中后快速连续按前跳是通过的最佳方案。

摩根和威廉勇敢地攀上了藏宝洞所在的山崖，但多岳也登上了割喉岛，究竟鹿死谁手呢？



◀在林中转来转去，终于找到过关的洞口了。

第八关



◀有大量的 1UP 散布在关中，需要仔细寻找。

山崖部分的主要任务在于寻找正确路线。值得注意的是：主角悬挂于藤条上时一直按住上就会到达上面的山崖。

第九关

洞穴中的难度较大，要求较高的跳跃技巧和灵活的头脑。在其中有一些无法看到的落脚点，它们往往关系着正确的道路和 1UP 的取得。

第十关

类似第 8 关，只是过版处位于山崖最下方中间的缺口。

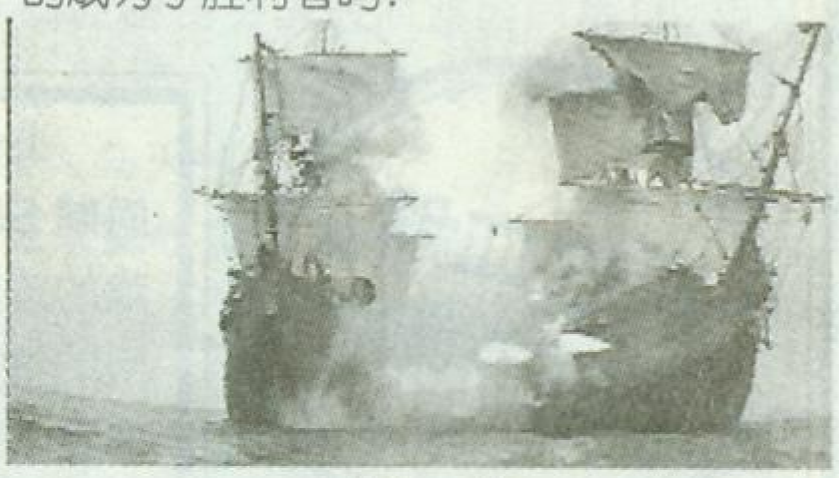


◀只要从这里大胆跳下去就可以过关了。

第十一关

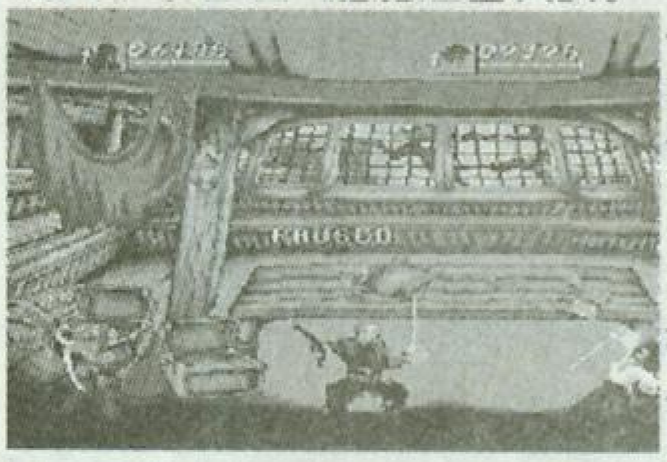
主人公要对付人与野兽的联合进攻，当然只要杀死"驯兽员"即可。

多岳的大船满载着珠宝返航了，他真的成为了胜利者吗？



第十二关

类似第 6 关。主人公在甲板上把敌人消灭干净后进入船舱准备决战。



◀最后的 BOSS 就是多岳叔叔，去击败他吧。



五个宝箱的取得关系着完整的结局

第一个宝箱

第 3 关某条街道的最左侧。



◀哇路不拾遗的世界呀，宝箱居然放在路边没人捡。

第二个宝箱

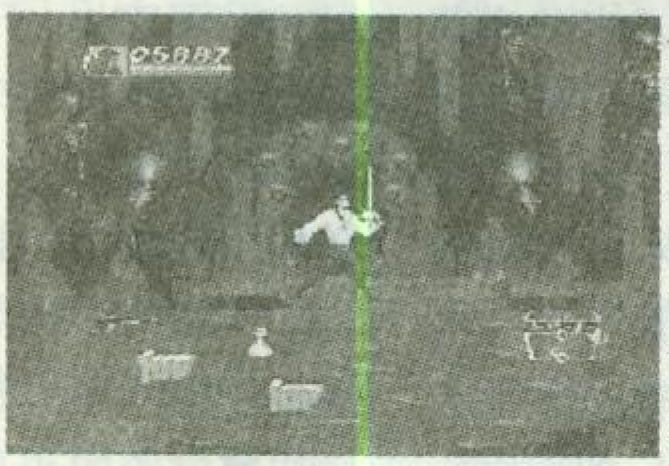
第 7 关中反复进 入最左侧的山洞，直到画面颜色变为夜晚。此时右侧树上有一宝箱。



◀宝箱竟会被藏到树上?! 只好用二段跳来取了。

第三个宝箱

第 9 关中，踩动首次发现的开关后(表面无反应)，再向回走跳上一石台，石台会自动把你带入秘洞。



◀第三个宝箱与 2UP 一起藏在洞里，这儿的宝物可真不少。

第四个宝箱

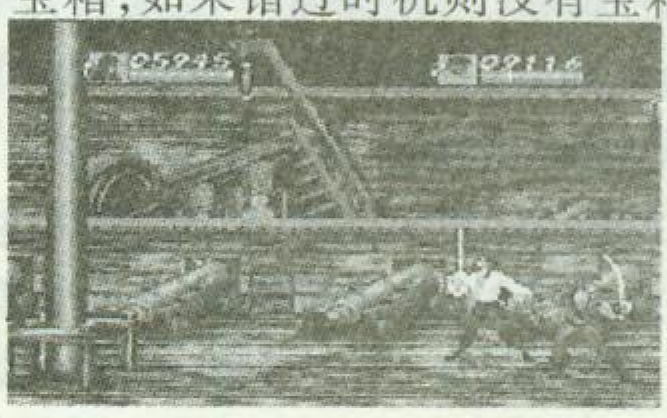
第 10 关中，来到有两个山洞的石台，进入第二个……



◀第四箱宝物藏在群山之间，赶快去拿吧。

第五个宝箱

第 12 关中，在甲板上消灭首次出现的持双刀敌人后立即向右可取得一宝箱，如果错过时机则没有宝箱。



◀咦，怎么没有宝箱?噢，原来是被刘鹏先行吃掉了。

文/杨柯来 刘鹏 责编/PINSER

蒙纳克皇族

——最终战斗传说——

皇家血脉 骑士精魂

此游戏是一款 SEGA1994 年推出的真实时间制 SLG，本刊在 1996 年第一期上刊登过该游戏的攻略。在游戏的具体操作上，如果读者有疑问的话，请参考该文。本文仅从具体的游戏策略内容上加以补充。

MD	厂商 SEGA	类型 SLG
	容量 16M	



王子呀，你可知道自己所肩负的使命吗？

这部游戏虽然在作战形式上略显单调，但在谋略样式上还是有许多值得介绍的地方。从这部游戏中我们可以领略到各种谋略手段、用兵原则在实践中的应验。由于这部游戏关数很多(包括记录挑战模式)，因此不可能为读者提供每一关的完整详细攻略，而只能从中摘取较有代表性的几关来与读者一同品味其中的味道。

地 形 篇

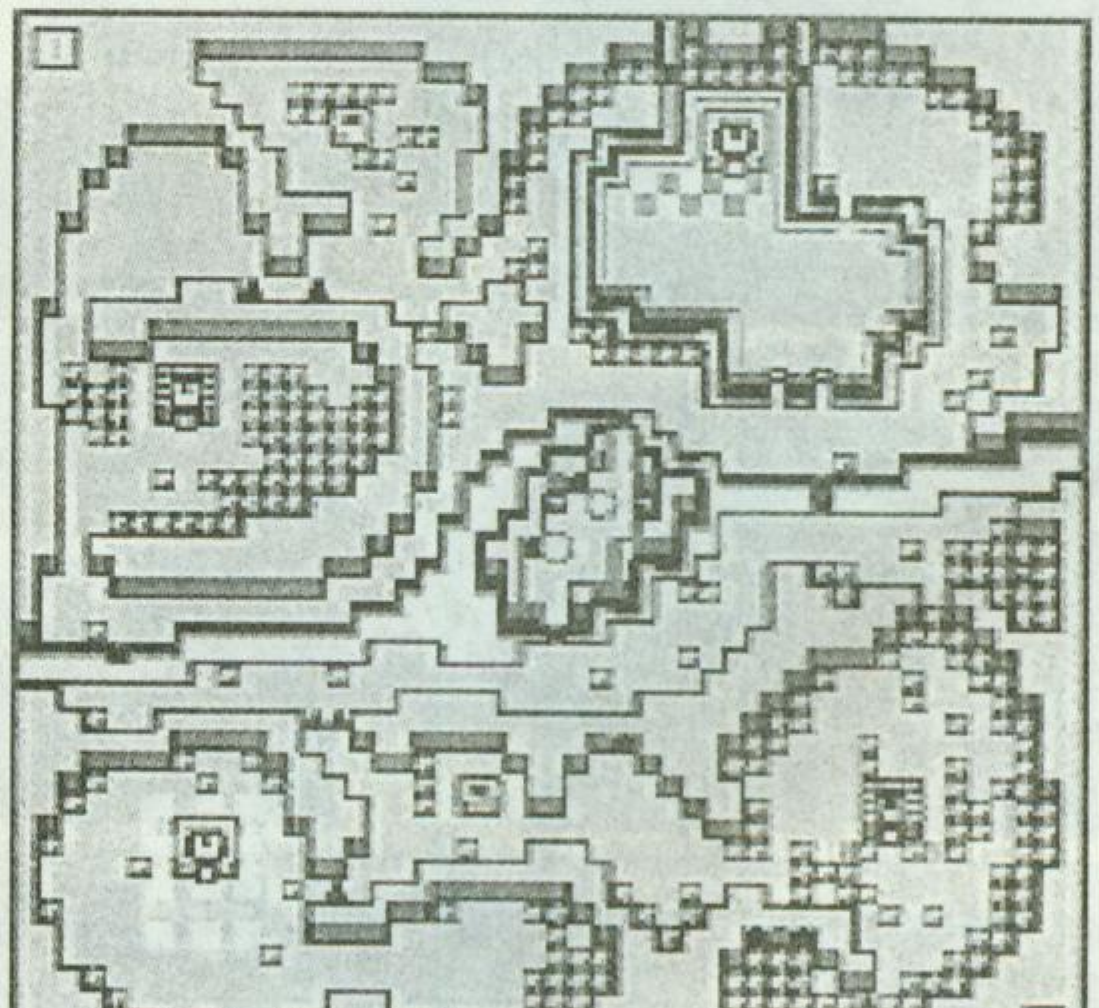
地形的作用在这部游戏中是很大的，因此在开始游戏之前要仔细观察地形，确定作战方针，然后才可以动手开战。

对于一些“一夫当关，万夫莫开”的山口或者重要的桥梁渡口一定要派重兵加以占领和防守。实力上有差距时，在这些要隘前应设置栅栏或拆毁桥梁以争取增援的时间。在一些地形比较特殊的关中（比如岛屿地形、水网地形），时机成熟时应不惜代价在一些本来并无桥处架设桥梁以利于部队的调动和增援。森林地带会妨碍部队营寨的建立，减缓发展速度，因此对一些大面积的森林地带应派出一定规模的伐木部队予以清除。

在游戏中一开始就要尽快抢占大片的土地，因为只有这样才能尽快达到富国强兵的目的。此外，还有一个好处就是当险要的关键关卡失守时，以空间来换取时间。敌方突破关卡后，一般会建立自己的营寨，因此进攻势头就会随之减弱，因此我方可以在这一段时间内积蓄力量积极进行反攻的准备。在游戏中要掌握的另一个原则就是要“缓进急战”。在某些关中地形特点是“自古华山一条路”或者象串糖葫芦一样，十几块不大不小的孤立地域之间只有一条孔道相连，根本无法进行无论是战略上的还是战役上的迂回。对于这样的地形，应先积蓄一支规模为 L 的部队和一支规模为 M 的部队，让 L 部队先从正面取得突破，突破后立即让这支部队守住开阔地的另一个入口。然后，让 M 部队拔除敌人的营寨，设立己方的营寨，以为进军之基。这样一部突击一部跟进，可以使局面较易控制，不易反复。不然的话，当你的进攻成为强弩之末后，敌方的重兵加以反击，而你却救援不及，势必形成拉锯战，空耗时日，于战无益。

以上是在各种地形下作战的总的几点原则，而每关具体的地形各式各样，需要玩家具体情况具体分析，下面以地形比较典型的几关为例，具体地加以说明。

剧本模式：第二章第 1 话 5 万ゴールドの男

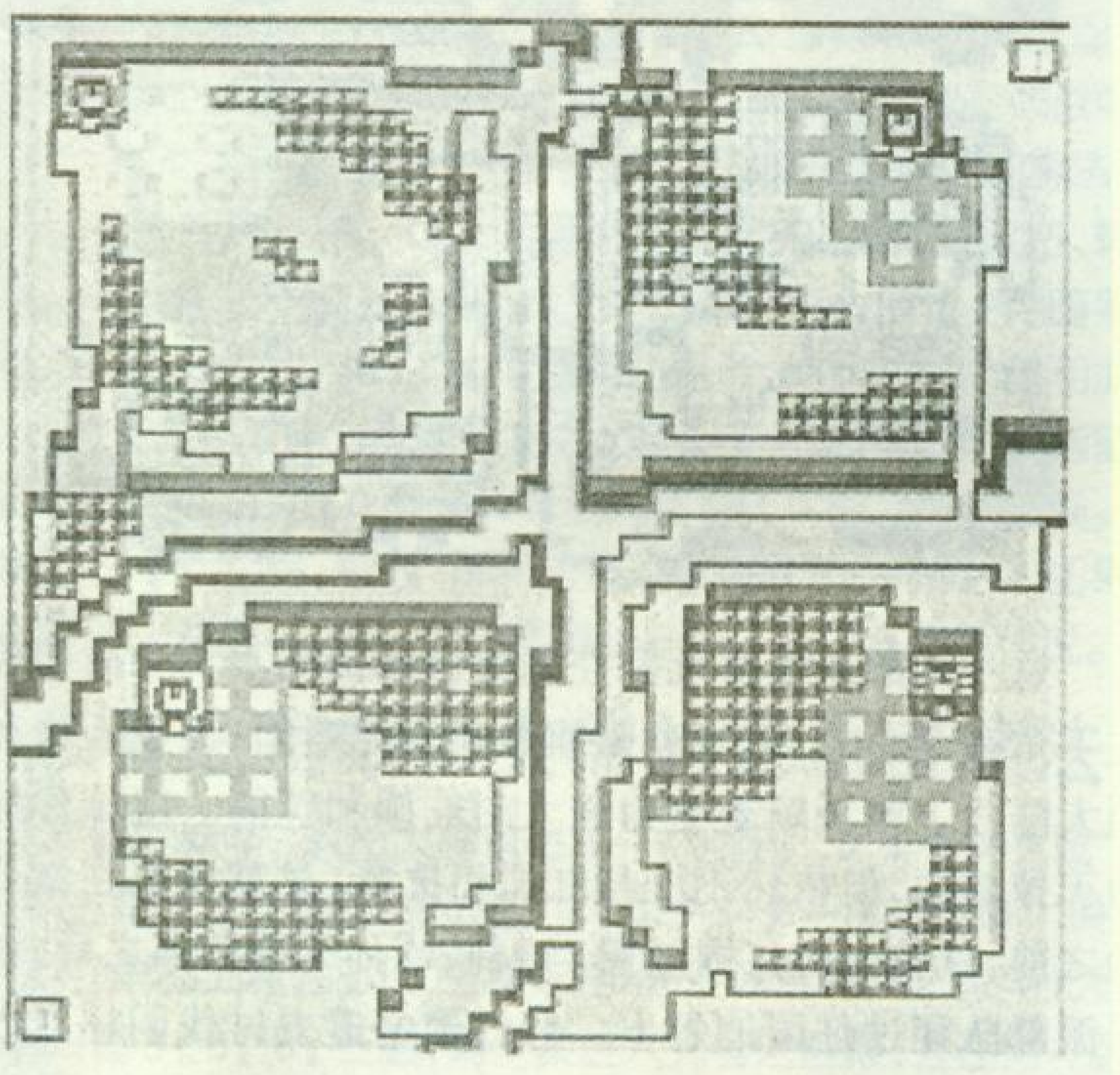


这一关的地形比较复杂：一条大河横于中央，将地图分为上、下两个部分。大河中央亦即地图中央有一个小岛，岛上有两只装钱的宝箱。河的下方和上方分别各有一座中立都市，占领它们可获得大量金钱。河下方是玩家控制的白国和敌对的红国。河上方是帝国王子的黄国和敌对的蓝国。沿河南岸(下方)和北岸(上方)的左半边都是山脉，山脉与河流之间夹着一条羊肠小道，不利于部队的集结和调动。此外，黄国本土周围有一圈护城河似的河流环绕，这也增加了进攻的难度。

观察地形之后，我们就可以实施如下作战方案：第一步，占领中 下部的都市(要让国王亲自去占领)以及河流环绕的有宝箱的小岛，这样可以取得大量的金钱，从而可以降低税率，加快部队的生产速度。同时，派部队固守左边、中部小岛和右边通向上边的桥梁，必要时可将桥梁不断拆毁，以阻止蓝国和黄国向下发展，为消灭红国争取时间。第二步，

倾全力灭掉红国，取得大片土地。然后，将左边的桥梁修好，派一支一定规模的部队守住通向中部的羊肠小道，为进攻蓝国作准备，防止黄国在你进攻蓝国时抄袭你的后路。第三步，消灭蓝国。此时的蓝国由于与帝国王子的黄国交战已力不从心，因此再遭到你的打击必然会很快灭亡。然而，此时黄国的势力也很强大，千万不能掉以轻心。应尽快派一支L规模的部队守住左上方的山口，阻止黄国向左上角部队增援。同时，增调兵力占领左上角以为屯兵之所和兵员补充基地。此时要注意的是，左边守羊肠小道的隘口以及中部和右边的桥梁这三处地方万不可失，否则战局立即混沌不清，难以控制了。第四步，派守山口的L部队及增援部队肃清中上方都市周围的敌人，占领都市，然后向中部及中上部自由进击。同时，令守羊肠小道的部队及固守中部及中右部桥梁的部队前去到中部和右部与敌混战。肃清护城河外的残敌后，就可以向黄国本土发动总攻了，但最后切记的一点是要在灭掉黄国之前挣足5万金。

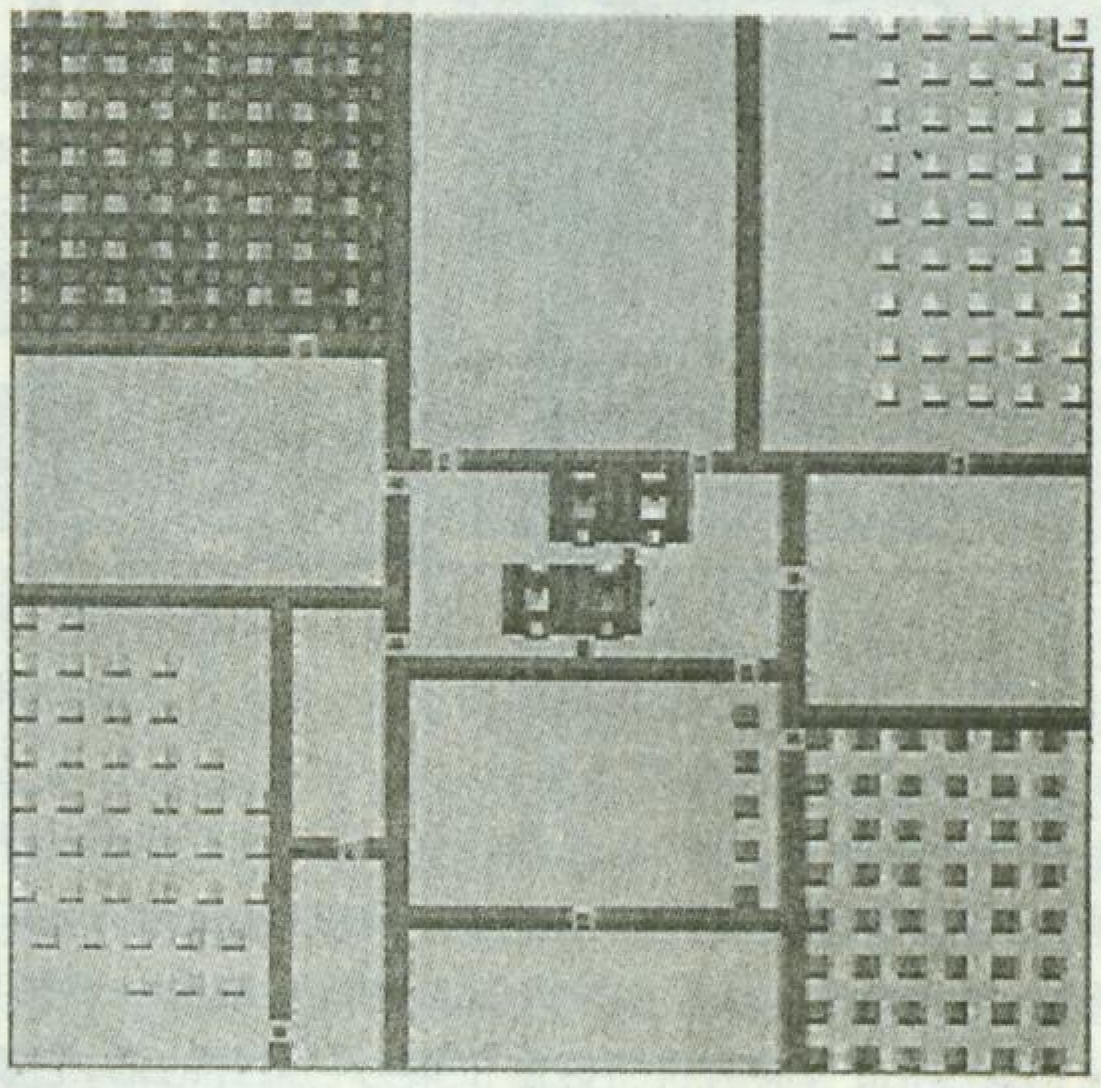
记录挑战模式：第3关 魔の溪谷侵攻



这一关由玩家控制的白国位于左上角，其它的红、蓝、黄三国分别位于地图的其它三个角上，十字形的水道将四国分隔开来。而且，四国都处于群山环抱之中，虽不利于向外发展但却易守难攻。在这样的地形下，敌国各自为战，互有攻伐，因此最好的办法就是各个击破，一口一口地将它们吃掉。

看清形势，定下战略方针后，我们就可以实施如下作战方案：第一步，派部队尽早赶到上方的桥梁处，守住进入白国的唯一通道，并且折毁桥梁，建立一个桥头堡，防止红国对你的骚扰。同时，尽快在领地内建满营寨，积蓄兵力。第二步，以一支规模较大的L部队为前锋，突入红国。大量拆毁敌方营寨，歼灭其有生力量，随后大量后继部队涌入红国建立营寨，迫使红国国王从自己的直属部队中抽调兵力应战。这样，国王自身带的兵力就会被削弱。之后，派L部队尽快赶往右边的桥梁，守在那里，阻止蓝国势力乘虚而入。最后，在形势有利的情况下，用王子与红国王决战，一举灭之。第三步，在不断派部队占领红国全境的同时，要在十字形水道的中心交叉处修一座“天桥”，这样本土的部队就可以不绕道红国而直接到达蓝国的边境。接下来要用一支规模为L的部队控制住黄国通向蓝国的牛口，用另一支L部队进攻蓝国，进而消灭蓝国，取得大片领土和部队。第四步，集三国人马灭掉黄国。

记录挑战模式 第6关



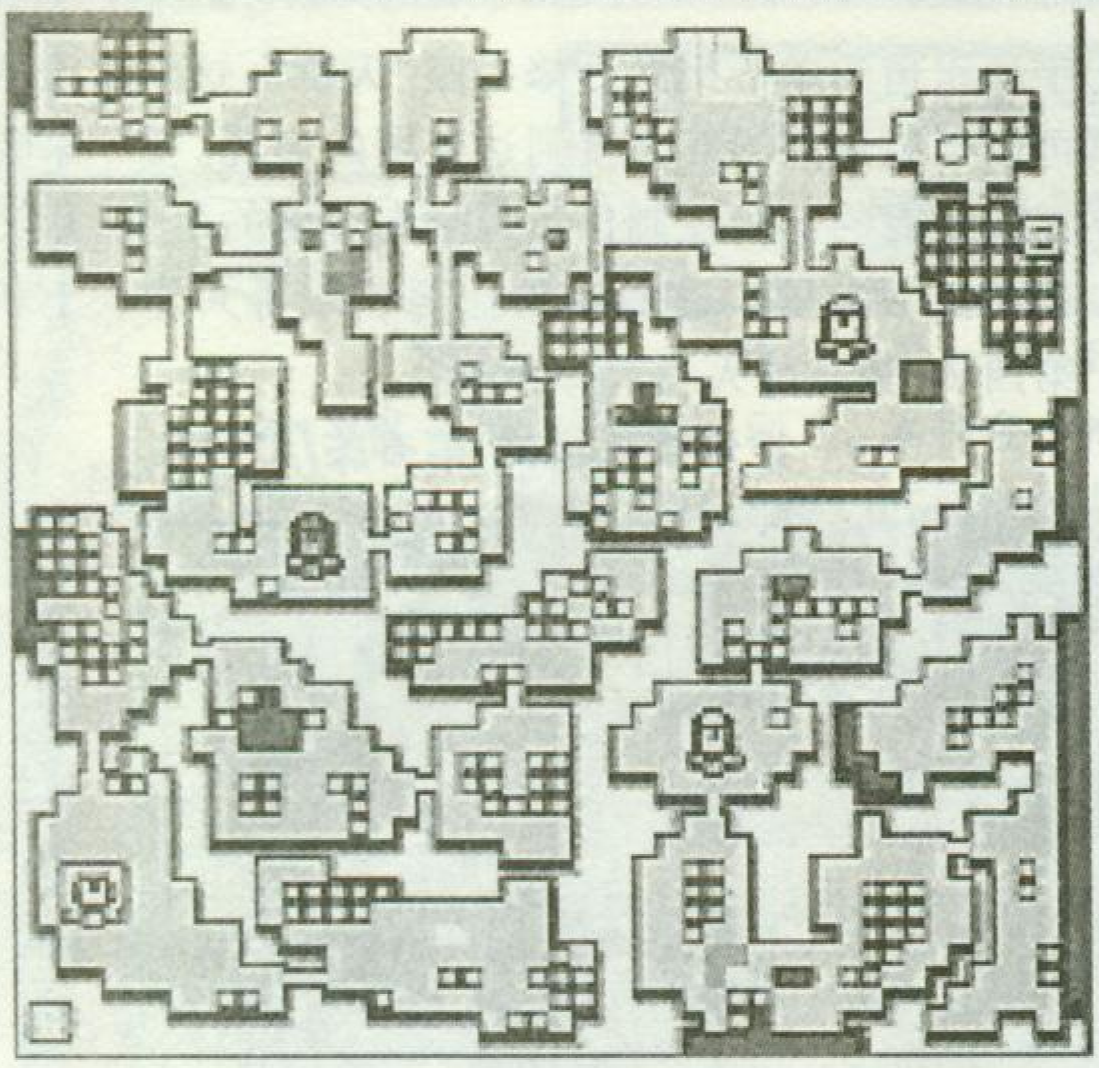
这一关的地形特点是玩家控制的红国国都与敌对的黄、蓝、绿之国的国都集中在中央地区，而各自的部队和营寨分别在四个角上。其中黄、绿两国的营寨较少，国王直属部队的增长也就较慢，因此较弱。根据这一实际情况，第一步，应尽快让自己的部队前来勤王保驾。同时，由于王子的部队增长较黄、绿两国为快，当己方国王部队数量超过对方的3倍时，应当机立断，擒贼先擒王，派出国王部队与敌方国王决战，争取在敌方羽翼未丰，而增援部队尚未大批到达时，一举将其国王消灭。如能遂愿，敌国部队会全部易帜，归属到你的帐下。这样，你会很快拿下这一关，不过要注意一下占领度，占领度太低是会被扣罚时间的。

谋攻篇

兵法云：“上兵伐谋，其次伐交，其次伐兵，其下攻城。”可见古人在总结无数次的军事、政治斗争中的经验之后，最终将伐谋和伐交作为谋略斗争的最高形式。在当今这充满竞争的社会里，知识固然重要，但更加重要的却是人的智慧。知识可以从书本中学到，而智慧却只有在实践中才能充分发掘出来。笔者认为玩战略模拟游戏就是一种比较好的谋略实践和智慧练习。好了，言归正传，这部游戏的记录挑战模式包含有结盟指令，这就为你实现伐交的战略意图提供了一种手段。你可以充分显示一下你的战略眼光，或者远交近攻，或者“合纵”，或者“连横”。总之，尽情地发挥你的想象力吧。下面摘取比较典型的需要谋攻的几关以飨读者。

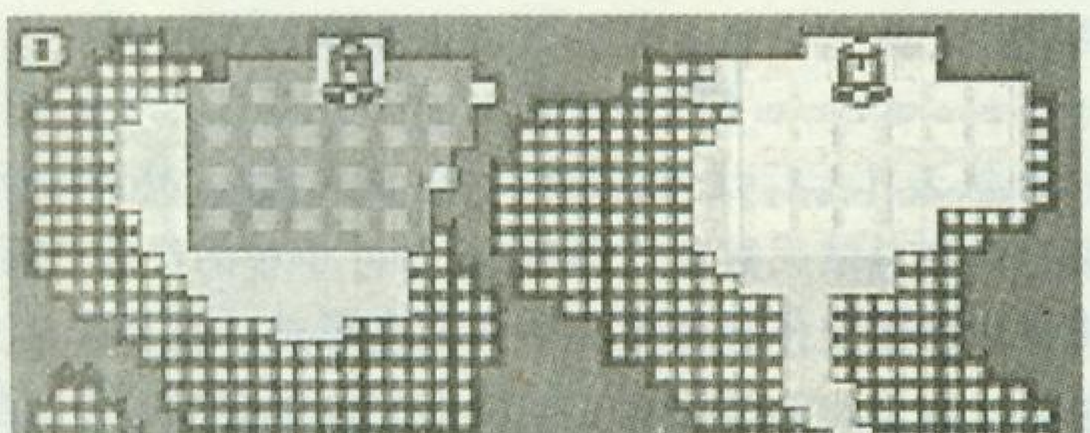
记录挑战模式：第9关 螳螂捕蝉，黄雀在后

这一关地形类似江南的水网地带，水道交错，桥梁纵横，但除此而外都是平原，并无险峻的山岭，况且又可以架



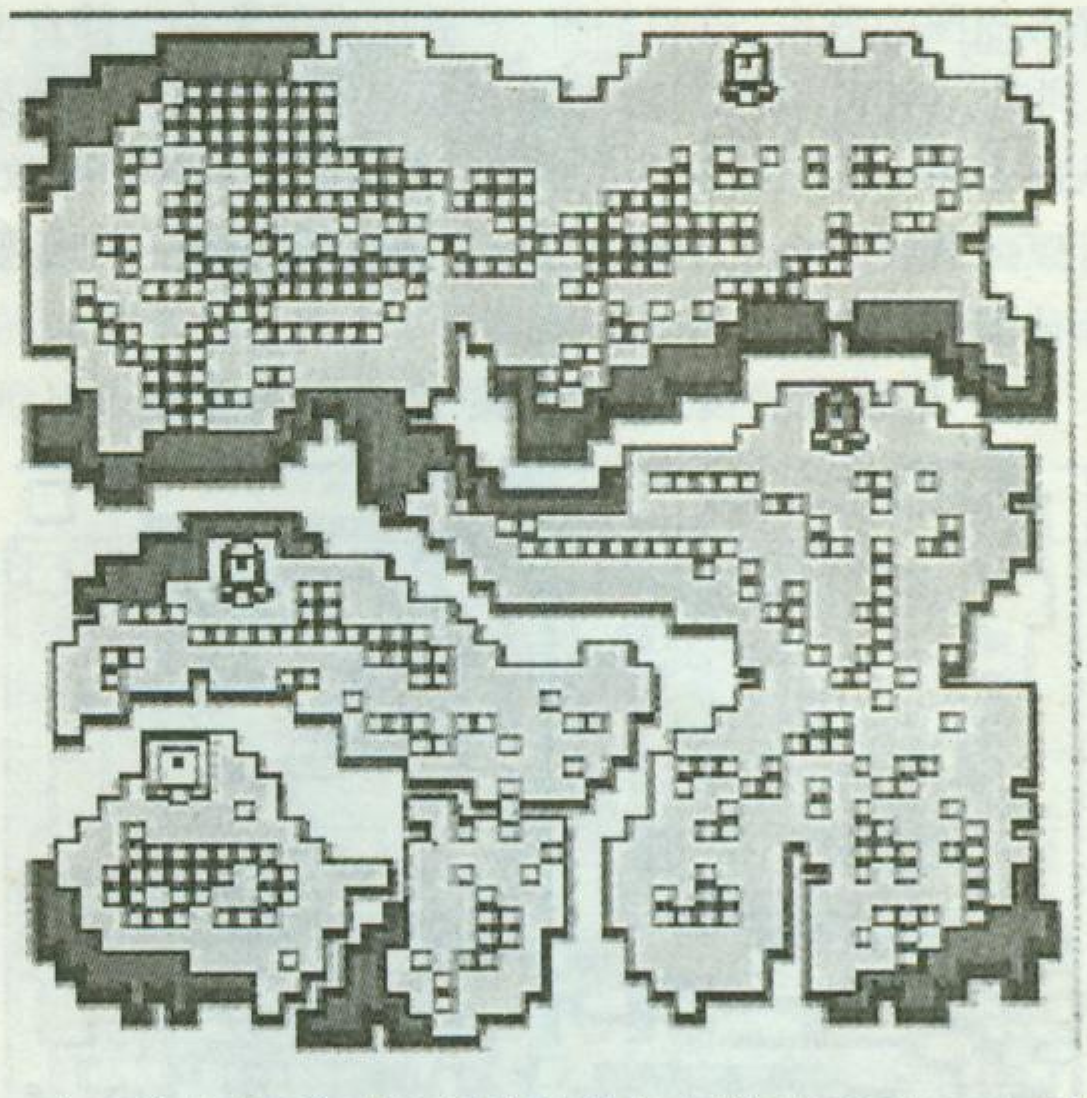
设桥梁，因此部队的调动不是一个问题。成问题的是红国封闭地盘踞在左上角，不受到他国的侵扰，有充足的时间和空间扩充军力。因此，虽然踞离很近，但一时难以消灭。而处于右上和右下角的黄、蓝两国虽然较弱，但毕竟要想独力灭掉两国，对玩家控制的自国来说，也是一时难以办到的。然而，红国之所以封闭是因为它与黄国的是河上缺少一座桥梁，因此，如果在适当的时机将这座桥梁为它架好的话，它就会越过界河进攻黄国。而此时黄国正象一只捕蝉的螳螂一样对右下角的蓝国虎视眈眈，根本不会想到红国这只黄雀从背后袭来。这样，如果时机把握得当，蓝国虽一时得救但会受到严重削弱，红国在与黄国的战争中消耗大量的军力，而黄国由于两线作战，终将最先灭亡。此时，你再乘红国将大量L、M规模的部队派往黄、蓝两国作战之机，一方面派出一支L部队拆毁原红黄两国界河上的桥梁以断其回援的归路，另一方面，派出一支L部队在白、红两国界河上架设桥梁，以迅雷不及掩耳之势攻入红国本土，那么红国这只黄雀恐怕就再也挡不住你这猎人从背后射来的弹丸了。

记录挑战模式：第 40 关　二虎竞食



这一关的地形对玩家控制的白国极为不利，红、蓝、黄之间的盘距在沃野千里的大陆之上，而白国只偏居于右下角的一个小岛上，可供发展地带仅是隔海相望的一块L形狭长半岛。待白国派部队修桥到达那里并将那里开发完毕之后，再观全局，三国尽已发展得兵强马壮，其中任何一国都可将你惨谈经营起来的事业毁于一旦，因此决不能此时冒险开战。通过观察发现，红、蓝两国之间有一处山脚虽不可通行，但如果架一条栈道就可以将两国沟通。这样一来，红、蓝两国均彼此消耗了大部分的有生力量之后，你再派一支生力军，从背后给予致命的一击，一举消灭两国国王。得到大量部队和土地之后，转而进攻最强大的黄国就易如反掌了。

记录挑战模式：第 41 关　假道伐虢



这一关的地形对玩家控制的白国依然不利。白国仅有左下角一个小岛，附近就是旗鼓相当的蓝国，而在右边和上边大陆之上则盘踞着更为强大的红国和黄国。就算你能独力灭掉蓝国，但依然不能与红国相抗衡。这就需要在游戏开始之前，就首先与红国结盟。这样，当你灭掉蓝国之后，就可以派部队穿过红国的领土，假红国之道去讨伐同样强大的上边的黄国。但这并不是你的本意，你的实际用意在于修建一条通黄国的栈桥，将强大的黄国军队引入红国境内。于是，红国就不得不承担起盟友的责任，向黄国开战。而你却可以派部队悄悄地在红国或蓝国领土上被折除营寨的地方建立自己的营寨，一面观望，一面蚕食红国积蓄自己的力量。当然，最终黄国还是会被红、白两国联军所灭。但更为关键的是，你要抢在红国之前灭掉黄国国王，取得他的部队，再将栈桥部分折毁，阻止红国染指原黄国领土。由于你在联盟破裂之前就有计划地对红国进行蚕食，因此，红国的领土会减少很多，可以说已是满目疮痍，国势日微。我想，最后消灭红国的战斗对玩家来说一定会是很轻松的。

以上介绍的仅仅是这部游戏很少的一部分内容，如果玩家想要体会一下“运筹帷幄，决胜千里”的感觉，就请亲自去玩一玩这部游戏吧。

文/时雨　责编/PINSER

皇家骑士团 2

皇家血脉
骑士精魂

《TARTICS OGRE》是 QUSET 在 95 年末推出的一款 SFC 游戏。这款 S·RPG 以其宏大的剧情，丰富多彩的系统，至今乃盘踞在累计排行榜上，江山稳固。SS 上已快要推出移植版本了，值此之际，将此游戏的重点在作一番介绍。



SFC	厂商 QUEST	类型 A·RPG
	容量 24M	编号 SF24082

续《95 典藏本》攻略，再次解析游戏之精华！

攻击，辅助魔法均可使用的“リッチ”

要转职成为“**リッチ**”，首先要取得“死者之指轮”。这在第一章的**クァドリカ**岩与尸术师作战时杀死唯一的一个 L 型的怪物便可得到。然后培养一名魔法师至 LV18—20 级左右，INT 175 以上，MEN 165 以上，让其戴上“死者之指轮”，故意让他（她）在作战中阵亡。这时，在原地会出现一名身披黑斗篷，面部为骷髅的魔法师，其职业即为“**リッチ**”。可以使用除神圣系以外的所有攻击、辅助魔法，可装备三种魔法，典藏本上所说的只有公主可使用暗黑复生魔法“**ネクロマンシー**”也可使用。另外，给他装备防具和武器后，显示的数值之高令人瞠目结舌。但在战斗中，千万不要指望其物理防御和战斗能力，但是其魔法攻击和防御能力却很可观。这个职业在Ⅰ代也有，称为“不死肉身”。再就是选择的路线如果很“邪”的话，“死者的指轮”还可再得到一枚。这个在后面再说。

死者之宫殿和失传的龙语言魔法

在第四章中，救出大神官**モルーバ**回到“**フィダック**城”之后，到占星术士处选择“**その他**”中“**エクシタ**一岛之谜**の**大爆发”之后，在版图上将会出现“死者之宫殿”和其他两关。其中死者之宫殿共有 B_1、B_2、B_3 三层，第一次进入死者之宫殿，会在第一层遇到一支全员为魔法师的敌军，他们身上所带的宝物除 BOSS 以外是不能在杀死后取得的，所以最好说得他们。但要注意己方队伍编制是否已满了，如满了不妨除名几个无名小卒（即转职后脸谱也会变的那种）。在进入第二层前会让你编成一次，这时即可将宝物解除后再除名。B_2 层有一名学者可救出，他身上带一种杀伤敌全员的龙语言魔法。在 B_3 层会遇见有“邪眼”特技（敌全体石化）的美杜莎和 MOVE 为 6 的独角鬼人，杀死有一枚异次元移动的戒指可得到。打完三层后自动退出宫殿，可以反复去攻打，但要注意的是最好每层用不同的人数阵容出阵，因为在同一层中用同一阵容，敌人也会是一成不变的阵容出现，不利于取得宝物。宝物通常是由不可说得的敌人携带，或者杀死暗黑龙**ライアマット**可得到。少量宝物杀死对手不能取得，最好先存盘记录，再试着杀死或者说得，以免错过。下表是一些死者宫殿的宝物。

青龙の爪	STR + 31、WT + 35	青龙的爪做的攻击武器
ヘビーアックス	STR + 45、WT + 49	一刀两段的钢斧
ボレアス	STR + 40、WT + 40、大地 RES + 5	四风神器，北风神之斧
パウァハンマー	STR + 44、WT + 46	激发使用者潜力的巨锤
コルヌリエルヌ	STR + 42、WT + 52、INT + 9、LUK + 4	刻有圣咒的长枪
にぎりがくさい剑	STR + 1、WT + 52（有何用途？）	竹制的有点臭味的剑
スカルマスク	WT + 13、物理 RES + 7、神圣 RES + 5	暗黑之盔
ゾフビブーツ	WT + 15、AGI + 8、物理 RES + 8、神圣 RES + 5	暗黑之靴
オウガアーマー	WT + 30、物理 RES + 20、神圣 RES + 20	暗黑之甲胄
黑の魔道衣	WT + 5、INT + 10、物理 RES + 5、神圣 RES + 10	自动回复 MP，浸有恶魔之血法衣
プレーテルブーツ	WT + 15、AGI + 8、物理 RES + 8、暗黑 RES + 5	神官访问圣地时穿的圣靴
ワープリング	INT + 3、AGI + 4、异次元移动	可不受地势及障碍影响移动的戒指
アニヒレーション	MP 消费 80	杀伤敌全员的龙语言魔法
マーティライス	MP 消费 70	牺牲自己，可复活己方一名阵亡者的龙语言魔法

取得被封印的“禁咒”魔法

在第四章中，救出主人公姐姐**カチュア**后，回到**フィダック**城，再去大神官**モルーバ**住处**ブリガンテス**城，他会告诉你有关“禁咒”魔法的一切。之后去占星术士处选择“**その他**”一栏中“禁咒**の**谜”，再去**バンハムーバ**の神殿，便可将大神官之女风**システィーナ**、炎**のセリエ**、水**のオリビア**转职为神之巫女**シセーマン**，她们将拥有加强风、炎、水之力的特技，战斗中每使用一次同属性的单位攻击、防御各上升 5%。完成之后，在版图上将出现**ダムサ**岩、**ボード**岩、**グルド**岩三个战场，攻下后可得 VIT 加 25，相克属性魔法防御加 20 的风之盾、火之盾、水之盾。离开战场，再一次进入便会由巫女召唤开封印之门。击倒其中的守护神兽之后，便可得消耗 MP60，杀伤敌我全员的“禁咒”魔法。笔者此在求教一事，大神官之女**シェリー**（即在神殿绑架大神官的 BOSS），如何让其加入？因为少了她，将不能取得**アースクエイク**——大地之禁咒魔法，而在杀伤其 HP 为 50 以下，她会用转移石脱离，而杀死则得到**ダークロア**暗黑 魔法，不知众高手中有何人能解我倒悬于一发。（按：此问题做“秘技天地”的征解。）

能导致剧情、人物变化的三处转折

在本游戏中，可导致剧情及

人物变化的地方共有三处，可产生八种模式的剧情，不同的人物加入或退出、死亡（典藏本情节为 A_2、B_2、C_2。）。

转折A　在第一章中去与暗黑骑士团谈判的途中，于古都**ライム**城救出**システィーナ**后，要回答她的问题，A_1 和 A_2 两种选择。

转折B　在第一章末**バルマムツの**町骑士**レオナール**会让你选择参加大屠杀或与其对抗，也有两种选择 B_1 和 B_2。

转折C　这处转折会因B的选择变化而变化。B_1 则第二章末前往古都**ライム**途中遇见骑士**レオナール**，他会让你选择是否参与谋杀公爵的行动，C_1 和 C_2。如 B_2 则在第二章末与**ヴァイスー**骑讨时骑士**レオナール**出现，也有两个回答 B_2C_1 和 B_2C_2。

这三处转折中，A和C会导致一些人物加入或退出、生死，而剧情和路线在二、三两章中略有变化。B则会导致剧情和路线大为不同，剧情180°大转弯不说，人物中**ヴァイス**、狂战士**ザパン**、我执**のガンプ**驱兽师都将加入。并会影响爆机结局画面。但三处转折均互有关联。

转折A

A_1 两名白圣骑士之一的**キルダス**阵亡，并被尸术师**ニバス**变为僵尸与你作战，可用物理攻击和魔法杀死。尸术师**ニバス**之女僧侣**オリアス**和其子恐怖骑士**デボルド**加入（第三章中港町**アシェトン**城）。A_2 则**キルダス**加入，尸术师之子女不加入。

转折B

B_1　第二章中在**クアドンカ**岩可救出**ザパン**使其成为“仲间”。此人STR、VIT、LUK非常高。在此后从**ボード**岩向**アルモリカ**城进军途中，**ヴァイス**和**アロセール**会率部阻击你，此役杀死**アロセール**可得复活魔法，千万不要手软。之后在**クザロー**の町救出**ヴァイス**，他便加入。职业为**ウオリアー**，AGI与STR奇高，可两手攻击，使用一种攻击魔法。

A_2B_1　攻入**コリタニ**城，枢密卿**バルバトス**自害后，龙骑兵团团长**シェヌーリ**会加入，此人STR在游戏中是最高的。此前我执**のガンプ**亦会加入。A_1B_1 两人不加入。凡是 B_1 的情节，**システード**的姐姐**セリエ**都会阵亡，而死者之指轮可得二枚（高原**バハンナ**得第二枚）。如**カチュア**再死亡的话（自杀），爆机后主人公会被部下用手枪刺杀。

A_1B_2　**セリエ**在**ボード**岩获救后不立刻加入，要于第四章中救出大神官，回到**アルモリカ**城后，在“**その他**”中选“**クアドリガ**岩的海贼”一项，再去**クアドリガ**岩，回答①，**セリエ**率部加入。其中神父身上的圣之指轮可自动回复HP，可杀僵尸（战斗用道具指令）。

转折C

$A_1B_2C_1$　在第三章开始后，在“**その他**”中选“**アシエトンの**怪情报”，再去**クアドリガ**岩救出三名被石化的战士，结束后剑圣**ハボリム**和三名战士加入，$A_2B_2C_1$ 同。但 $A_2B_2C_2$ 则要在第三章**バハンナ**高原上救出他方能加入，在 B_1 的情况下则 $A_{1,2}B_1C_1$ 和 $A_1B_2C_1$ 一样，$A_{1,2}B_1C_2$ 和 $A_2B_2C_2$ 一样。另外，本转折关系到主人公的性格和所率部队的名称。例如 $A_1B_2C_1$，主人公N型，部队名称改回“**ウオルスタ**解放军”。$A_2B_1C_1$，主人公L型，部队名称改变。而剧情和路线也略有不同，如 $A_2B_2C_1$，在第二章主人公没有“说得”一项，也不能购买任何道具，一直至章末才恢复两项指令，**アロセール**也会离你而去等等。各种剧情变化之多，实在难以一一道来。还望各位同好仔细品味，慢慢攻打（或者快点？！）。

心得和趣事（偏方？）

1. 如部下有暗黑龙**ティアマット**，可去**ブリガンテス**城卖掉，然后可在店中购得用它炼制的强力装备，如黑龙大剑。而卖掉暗黑龙**ブラックドラゴン**（在**バーニシア**城）可换购魔龙**の**杖，此杖可夺取敌方三分之二以上的HP。除这二座常年可换购宝物的地方之外，各个城在不同的月份可用L型怪物换购不同的宝物。用**コカトリス**可换购翼之指轮，**バハムート**可换购龙骑兵之盔，**ホワイトドラゴン**换购青龙**の**爪，力士可换购转移石。另外，不同属性的龙换购的物品也不一样，如火龙剑、火龙之铠等等。各位可在各城先记录一下再卖，如没有宝物可购则换个月份再来卖，定有收获（当然要忍受怪物们咒骂）。

2. 商店魔女**デネブ**处有人工合成生命体可购得，但遇上的概率极小，如遇上万万不可错过，买入不同属性的生命体，成长后即可拥有典藏特技表最后几栏职业不明的几项杀伤敌全员的特技，千万要多买几个。此种人工生命合成体的头部用南瓜雕成，攻击时将自己的头摘下用脚锡出攻击敌人，非常有趣，但如果被击中的话那就是非常恐怖了。可惜防御力之差前所未有，要重点保护。

3. 游戏中杀死一些敌人后有卡片可吃，其中“LUK”可能吃了会下降。最好吃前用“中断”，之后写记录入磁碟，如下降便LOAD，如此LUK便只上不下，笔者曾让主人公LUK100，几乎在攻击时80%以上会出现“会心一击”，即画面一闪，巨响之后敌人震开一步，冒出两个受损数字的那种。卡片中HP、MP+1—5点，STR、VIT、INT、MEN、DEX为+1—3点，可以照此办理〈如果不怕损机器〉。LUK则最高±2点。

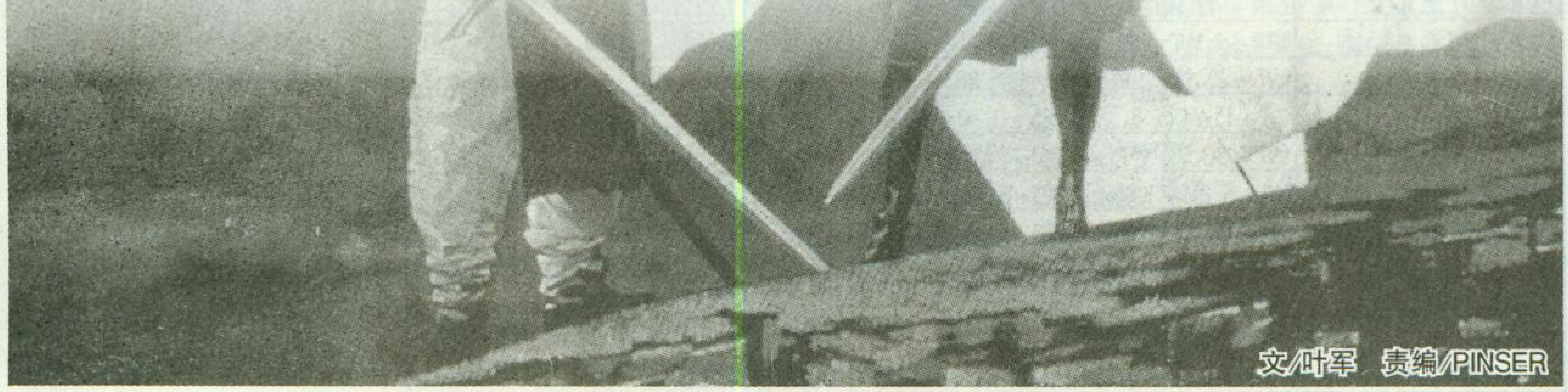
4. 凡是攻击时有两种路线可选，则一概选城西，因为城西宝物一定比城南多。

求诊：

1. 如何取到火之“**ストライクノヴァ**”消耗MP50之魔法，以及消费MP60之大地、黑暗、神圣之究极魔法？（禁咒）

2. 如何让商店中的魔女**デネブ**加入队伍？

3. 言灵**の**石、火食鸟**の**羽、死者宫殿中得到的硬币**ガラスのカボチャ**有何用途？还有龙玉石的用途是什么？（按：这三条也做为“秘技天地”的征解。）



文/叶军　责编/PINSER

圣剑传说

举起圣剑 再造传说

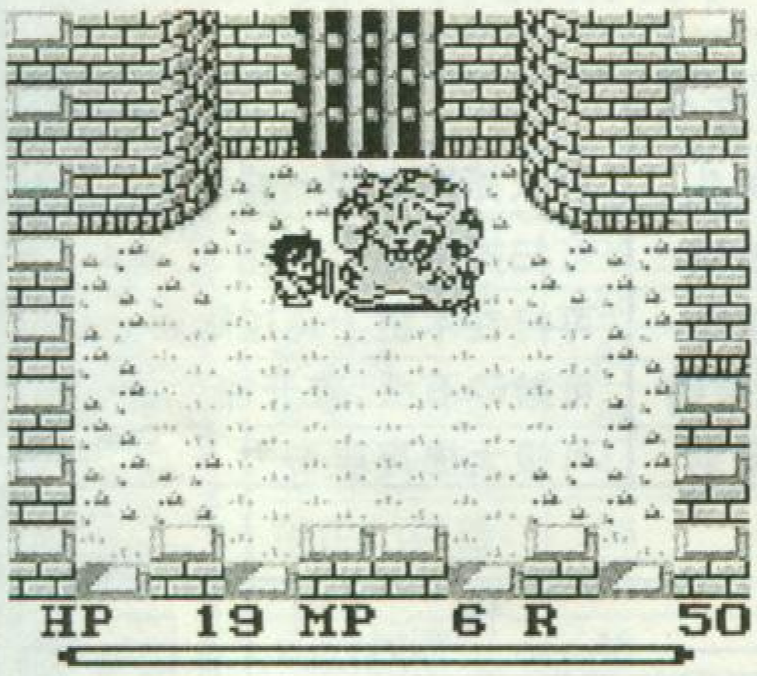
《圣剑传说》可算是 A·RPG 的经典名作了，其独特的必杀技系统，比许多动作游戏还要过瘾。这款 91 年推出的游戏，至今还活跃在 GB 玩友们之中，足见 SQUARE 游戏的长久生命力。

GB 厂商 SQUARE　类型 A·RPG　容量 2M



打开 GB 的开关，拿起手中的圣剑，去创造传说吧！

故事一开始，我发现自己在一个斗技场内，眼前的铁门突然，打开，窜出一只猛虎。幸运的是它头脑简单，只会走固定路线，正好趁机熟悉一下操作。打倒虎后，我被带到房内，与地上躺着的伤员交谈后，我又回到斗技场，再次挑战虎。之后，我顺着爬山虎来到城下，往西来到悬崖，却被一个名叫**ジェリアス**的人莫名其妙地打下了山崖。



◀虽然只是黑白的图像，但人物的动作还是能看得很清楚。

不久，我从昏迷中醒来，至此才真正开始了我的冒险。先到四处杀敌升他几级以使自己变得强壮（附近有村庄可购置武器、道具）。在途中发现有二女子被怪物所围困，不容分说，先英雄救美吧。干掉怪物后与幸存的女孩交谈，于是她成为我的同伴（“相谈”可为我补充 HP）。来到一处山脚，我们沿着爬山虎来到右方的山洞，可发现道路被巨石所阻，只好退回。继续沿爬山虎向上来到山腰处的小屋，反复央求老人后，他打开了里屋的门，于是我得到了铁镐（**マトックワ**）。回到山洞，用铁镐打开通道，从另一出口离开了山洞。一路厮杀，来到一处宫殿，途中有一道具屋，商人会询问是否要买一把 150 元的斧子。当然买下，顺便补充钥匙（**ガキ**）及铁镐。在左屋内发现有两张床，反正也累了，就休息一下吧。

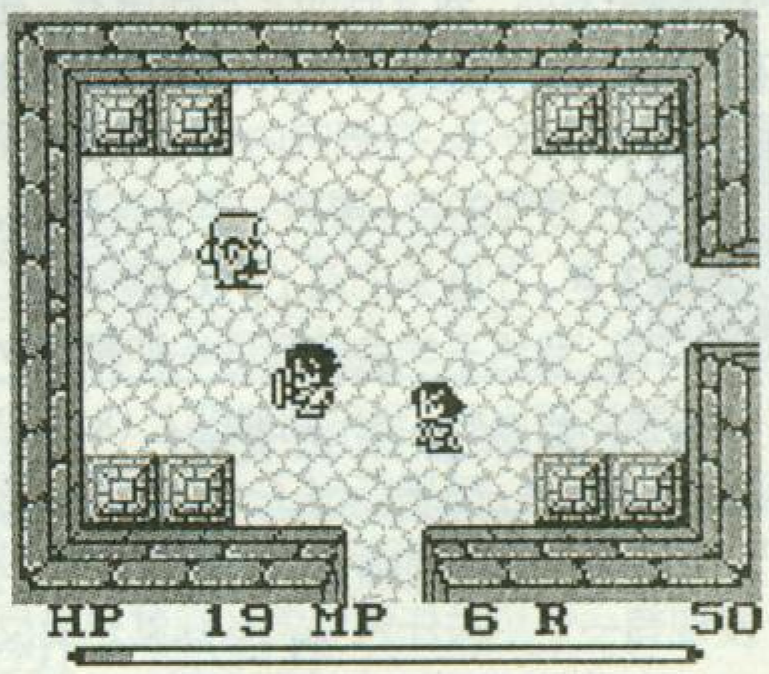
等我醒来后却发现同伴失踪，找遍了皇宫也没找到，只好先出去再想办法了。正感毫无头绪时，来到一处全是鳄鱼怪的地方，正好让我发泄一下。全部干掉后却意外得到一把钥匙，也许可以用这个打开东北方的山洞门吧，于是我立马前去。一试，果然成功了。

进了山洞，即有一位魔法师要求加入，他会协助我作战。洞内有两条道，先走上面一条吧。用铁镐打开暗道后，我得到新的武器**くさりがま**。然后原路返回，走下路，通过暗道来到一个湖边。湖中突然出现一条双头龙，与之对决胜出后，我得到一个秘宝，并且学会了火焰魔法（攻击用）。出得山洞，同伴离去。

回到刚才的皇宫（装备上刚入手的宝物**つきのかがみ**），与右屋门口 的人攀谈，他却突然变成了怪物。打倒后，身后的门开了。先通过暗道，我得到了新武器锁链（**チューンフレイル**）。来到城墙上，用锁链缠住对面的石柱便可越过去。一路斩妖除魔，来到了一个“太平间”（里面全是棺材，不是太平间才怪）。仔细调查最下一排左起第二个，发现失散的女伴在此处，于是我带上她回到了原来的大殿。一个吸血鬼出现了，一边与之周旋一边攻击，终于打倒了它。于是我们出了皇宫，用**くさりがま**扫清道路来到一处河岸，使用锁链到对岸。发现这里的敌人已强大了不少，为了以后的冒险能更顺利些，使自己多多 Level up 吧。来到东部的小村庄，去正上方的宫殿。于是在女伴的祈祷下，女神出现了。她告诉我们一些情况后，女伴突然被一不明身份的人带走。我赶紧追至村口，看到的原来又是**ジェリアス**，他太强大了，我简直招架不住，又被狠狠打了一顿。

女伴被掳走，我又成了孤身一人，只好四处瞧瞧再作打算了。先找到一家道具店，发现这里出售的道具中有一个**さびトレール**，虽然现在还不知作什么用，先买下再说吧。接着我拿着大斧一路砍树（真爽）来到一处客栈，过桥后来到一个山洞，发现路口有辆矿车。使用道具**さびトレール**，发现居然开动了（赶快装备上**くさりがま**）。胡乱扳动了几下道闸，却发现矿车走上了一条死路，速度太快来不及闪开了，矿车撞上了岩石，我被抛出，掉下了深洞。

大难不死，我又被救了。这次是一个扳道工，他告诉我由于怪物的缘故，矿车的工作无法正常运行。于是我们结伴前去消灭怪物（相谈可购道具）。终于见到它了，原来是一条巨蜈蚣，我们合力费了九牛二虎之力终于剿灭。我终于回到了地面，同伴离去（此时若去矿工所住的山洞，会发现刚才的同伴在这里，与之交谈可买到强力的剑及防具）。我独自来到一个原先进不去的山洞（矿工家上方），发现现在可以进去了。在从另一出口出来时，一个老剑客追上来，成为我的战友。历经波折，我们来到一艘巨大的飞船上。费了一番工夫，我们来到一间牢房，发现原先的女伴被关押在此，可惜打不开牢房。于是我们三人商量一下越狱的方法，然后老人留下，我来到甲板上。走至飞船外沿的窄道尽头与女伴会合，岂料此举已惊动**ジェリアス**，他使出火焰魔法，沿窄道向我逼来，后无退路，我掉下了飞船。



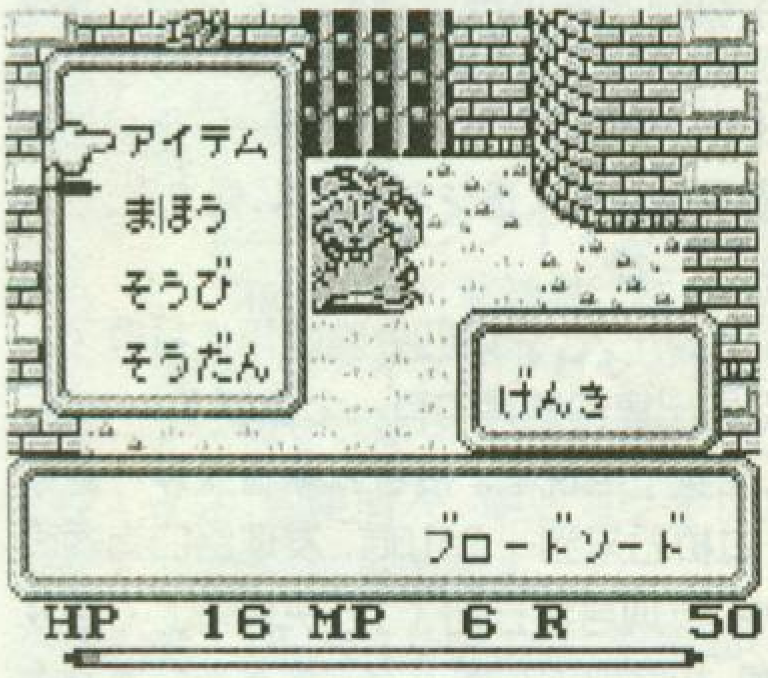
◀游戏中也会有许多迷宫。

幸运的是我命不该绝，正好落入村民的屋内，得以存活。在村子里更新装备后，我离开了村子往东走。过桥后一路来到一处河岸，发现对岸有一个鸟蛋模样的东西，调查后居然孵化了，原来是

一只鸭子。它把我当成了母亲非跟着不可，无奈只好带上它（“相谈”可乘上鸭子，敌人攻击无效）。来到西面的一座皇宫，在与居民交谈中了解到在某处有一个机关，破解法的关键字是椰子树和数字 8。于是根据指点，我来到(3，－4)位置，果然有两棵特别的椰子树。从树左上格开始，紧挨着树沿 8 字路线绕两树行(正逆均可)。果然，随着一声爆炸出现了一个山洞，在入口处与一女子结为同伴。在打倒蛇发女妖后，同伴却突然，变成了妖怪的样子，但是与其接触不会使我受伤。无奈之下，我只好痛下杀手。回到皇宫，看到宝座上的国王不见了，使用刚入手的宝物后调查鸟，发现它变成了人。先不多说了，赶紧顺梯直下找国王去吧（相谈可改变背景音乐)。取得强力的斧后，我们终于见到了已成为妖魔的“国王”。杀死后，同伴告诉我，她原是这个城的乐师，被巫术变成了鸟，使全城失去了音乐，说着她弹起竖琴，于是城里又响起了音乐。

没有久留，我马不停蹄地来到原先被黑色毒雾笼罩的山路。进山洞，干掉池塘里的巨蟹后出山洞，来到一处山脚。沿着爬山虎，来到一处山洞，先沿路线上→右→…，我打倒了右方使流星锤的独角怪，得到流星锤。再回来沿上、上，与一铁家伙单挑，才能打倒它。

我继续前行，来到铁索桥，刚过桥，桥就断了。已无退路，看来只有背水一战了。进入皇宫，在打倒巨蜘蛛后，我终于见到了女伴。在随后的路途上，我又取得了血腥之剑。干掉一个小个子头目后(之前，女友突然离去)，我出了皇宫，发现同伴在门外徘徊。我正想叫住她，她却走了，追上去时却又与**ジェリアス**见面(真是阴魂不散)。两人隐入瀑布后，我随一阵地震掉下了悬崖。苏醒后，与村左屋内的大胡子对话后得到一只鸭子为同伴(相谈可乘上，更可下水，但必须有踏板)。出村，从上方河岸下水后，先一直往东游，遇第一个河道南下。上岸后，我一路来到了雪山上，入山顶上的洞穴。来到最里层与雪魔女对决(须待出招后再攻击才见效)。打倒后，我回到半山腰，进皇宫，与右屋内魔法师交谈，得到一把钥匙作为除妖奖赏。



◀各项菜单简单明了，但也要熟悉每一项的作用。

回到出发处，我又向西北方向出发，在遇到一较宽的河道时进入。上岸，经长途跋涉(途中可购最强的枪)，来到一处山洞，用刚才的钥匙打开门。在洞穴内打倒乌贼怪后，我用雪魔法破此后机关，拿到了最强的斧。再与一溶岩怪较量，于是我得到了一把剑**さびたつるぎ**。在回来的路上，我又顺便去了一座孤岛，与一个骷髅怪战斗后，我终于学会了最后一种魔法**フレア**。然后再回出发点，回村整休妥当后，我来到地图上(8，1)位置，对着右边的晶体念动咒语**フレア**，结果炸出了一个地洞。我觉出了下面弥漫着的妖气，于是毫不犹豫地跳了下去。至最深处打倒头目后，我来到内屋，发现有一个机关任凭我怎么踩就是没反应。猛然想起那把剑**さびたつるぎ**好象有什么秘密，于是装备上。挥动几下，仍没反应，看来想的不对。正要迈下踏板，突然地震了，难道是破了机关，不容多想，我已被带出地洞，赶紧来到(8，4)位置。果然，一座高塔从地底升起，既然目标这么明确，继续闯吧。

一进塔就有一位战士要求加入（“相谈”可补充 MP)。来到城墙上，打倒一个怪物后，正要往前走，一阵强烈的震动传来，看来塔要塌了，于是同伴作出了牺牲。我在他的帮助下越到了对岸，而他却丧生于塔中。我满腔怒火，发誓一定要打倒万恶之源的克兰斯国王。

四下打量，发现还是原先的皇宫，想起上次女伴在瀑布后消失，想必有什么机关暗道的。我抱着试试的想法走了过去，果然登上了山顶，上面有一个迷宫，但并不复杂，只要有足够的耐心和一点点运气，要找对路并不难。打倒两头龙和一头骷髅化的龙后，我终于进入圣域，见到了女神(此时不能装备**さびたつるぎ**)。她会把此剑变成最强的圣剑，在神圣之树前，我终于第一次真正面对死对头**ジェリアス**，先与他的三个分身交战，然后是其变身状态（真不明白这最后的几个对手为何如此简单)。最后就是真正的大魔王，看清他出现的位置(左或右)，并在他出招前动手可免受伤害(如上次在左，下次必在右)。

终于一切都结束了，该与女友(经过这么多风风雨雨，感情一定不错了)相聚在一起，但不幸的却是女神最终还是把她带走了，尽管她显得那么不舍。一切都恢复成以前的样子，小鸭子也找到了自己真正的母亲，世界多么美好。

在游戏中，按一下 START 键就会出现如下菜单：
アイテム——使用道具　**まほう**——使用咒文
そうび——装备武器、防具　**そうだん**——与同伴交谈
在游戏中，按一下 SELECT 键就会出现如下菜单：
セーブ——存储　**マップ**——地图　**ステータス**——个人资料

五种必备武器

日文名	中文名	作　用
バトルアックス	斧头	可砍掉树木和一些洞中障碍
マトツワ	铁镐	可扫掉画面上的花
チェーンフレイル	锁链	可打在木桩上越过障碍
モーニングスター	流星锤	可敲碎石头，敲开墙壁
エクスカリバー	圣剑	可极大提高攻击力

咒文一览表

日文名	中文名	作　用
クアル	回复	可回复部分 HP
ファイア	跟踪火球	可跟踪烧毁敌人
ラムシ	定身	可在一定时间内把一格敌人定住
ヒール	解毒	可解毒，使黑暗复明，解除敌定身咒文
ブリザド	冰雪	可把敌人变成雪人
モンキー	限制	可在一定时间内使敌发不出飞行道具
サンダー	雷电	强力雷电攻击
フレア	强力火球	强力的火球攻击

道具一览表

日 文 名	作　用
まんまるドロップ	可回复 8HP
ポーション	可回复 16HP
ハイポーション	可回复 30HP
まほうのくすり	可回复 8MP
マジシクボトル	可回复 16MP
ラムシイのまくち	相当于咒文“定身“
とくけし	相当于咒文“解毒“
モンキーバイビー	相当于咒文“限制“
ファイアボール	相当于咒文“跟踪火球“
ファイアロシク	相当于强力“跟踪火球“
アイスミサイル	相当于咒文“冰雪“

文/毛云　表格/陈云峭　责编/PINSER

中国国产 游戏生力军

外星科技

走在时代前列

外星电脑科技有限公司系在中国福州注册成立的一家大型实业电子企业。主要从事电脑、电子游戏软件的设计、开发、制作和销售。公司拥有先进的各类型游戏专业开发系统。拥有各类专家、硬件设计、软件设计、美术设计、音乐设计及各类技术人员一百多人。致力于本土游戏的开发、设计研制工作,现已初见成效。目前推出了几十个优秀的国产8位游戏,将陆续推出世嘉 16 位游戏及电脑光盘游戏,设计制作能力已达到世界先进水平,成为我国游戏软件行业一支主要生力军。为了答谢广大游戏迷的关心与支持,本公司特准备一定数量的精美礼品。凡是来信提出宝贵建议的热心读者,本公司将赠与精美礼品。同时,将继续广招人才,诚征各种新的游戏创意。欢迎有志于此的同仁志士与公司携手并进,开创我国的游戏行业的新纪元。

感谢全国游戏界人士关心支持

恭贺全国游戏界人士新年愉快

春节期间贺年特价销售: (游戏卡适用于各种任天堂、小天才、小霸王、裕兴系列 8 位游戏机)

完全国人制作

卡带名称	批 价	卡带名称	批 价	卡带名称	批 价	卡带名称	批 价
模拟及 RPG 类游戏							
战国群雄传	88	基督山恩仇记	88	外星战士	88	林则徐禁烟	88
决战太平洋	88	上海大亨	88	水浒传	88	争霸世纪	88
夺宝小英豪	88	绝代英雄	88	爆笑三国志	88	光明之神	88
地道战	88	三十六计	88	外星战士Ⅱ	88	龙珠英雄	88
魔道士阴谋	88	圣火徽章	98	银河时代	88	大富翁	98
超级大战略	58	三国志Ⅲ	58	三国志英杰传	88	神秘金三角	58
创世纪英雄	88						
双打枪战游戏							
超级战魂	48	沙漠风暴	48				
动作娱乐游戏							
绿野仙踪	48	西天取经Ⅱ	48	阿卡历险记	48	猫王	48
真假猴王	48	神奇八宝	38	夜明珠	48	封神榜	48
金刚葫芦娃	48	梁山英雄	48	灵界护法	48	外星人	48
镜花缘	48	地球战士	75	星际武士	38	岳飞传	48
包青天外传	48	战斧Ⅴ	48	机器猫Ⅱ	48	屠龙刀	38
哪吒	48						
学 习 卡							
数学 CAI	35	英语 3 合 1	35	文字 2 合 1	38	天才小子	38
聪明豆豆	38	数学天才	38				

●近期将陆续推出的游戏节目有:

红楼梦	三国志Ⅱ	吞食天地Ⅲ	狮王传奇	玩具总动员	钢铁雄狮
岳飞传Ⅱ	三国志Ⅴ	宇宙战将	超级大金刚	中国大富翁	

※其中有 16 位世嘉卡纯中文版《中国大富翁》、《吞食天地Ⅲ》,将给您带来出乎意料的独特享受。

纯正中文游戏

诚征各地区有实力的经销商作为代理,代理人将享有优惠待遇。详情请来电来函联系。

外星电脑科技有限公司:中国福州五四路国泰大厦六层　邮编:350003

电话总机:0591-7535888　传　真:0591-7553437

销 售 部:0591-7553451　联系人:郑林荣　刘茵　穆凯

应广大游戏爱好者的要求,本公司特设邮购部办理邮购业务。邮购时请务必写清所需卡带的名称和数量,同时将货款和邮费一起汇款至本公司邮购部。每批邮费为 15 元,邮购价格请来电来函索取。

邮购地址:福州市国货西路 303 号福州电子城 1219-1225 室　张忠明 收

邮政编码:350009　联系电话:0591-3280678　传真:0591-3275958

※更正:96 年第 12 期价目单中的"价格"为"批价"。

战国群雄传

FC	厂商 外星科技	类型 SLG
	操作方式 手柄	

前言

西周末年，昏君幽王为博美人一笑，烽火戏诸侯，大失天下人心，不久遭受犬戎入侵之祸。公元前 770 年，周平王在诸侯挟持下即位，被迫迁都洛阳，中国历史进入春秋时期。从此，诸侯国中国力强盛者乘机扩张势力，兼并小国，削弱大国，迫使其他诸侯承认其霸主地位，最终挟天子以令诸侯，权倾一时，这之间先后出现过五位霸主，史称“春秋五霸”。但谁也无法维持长久的霸业。

直到公元前 476 年，战火仍未平息。在经过三百年的战火洗礼之后，春秋时期的一百四十多个诸侯国已减少到十几个诸侯国，其中大国魏、秦、赵、韩、齐、楚、燕七国并立，各霸一方；而宋、卫、鲁等小国则在大国的夹缝中小心翼翼地生存。有了雄厚的经济实力，强大的武装力量，大国就会不再满足于追求挟天子以令诸侯的霸主地位，而是要消灭对手，一统天下，建立万世基业，因此各国间展开了你死我活的拼杀。相形之下，战国时期的战争比春秋时代更为激烈和频繁，其规模也更大，著名的秦赵长平之战，赵国战败，四十万士兵被活埋，残酷的程度令人发指。无休止的战争使百姓家破人亡，流离失所，苦难的民众盼望出现盖世英雄，统一天下，还百姓以安宁……公元前 221 年，铁腕君主秦王嬴政消灭六国，建立秦朝，才结束这群雄纷争的局面。

另一方面，战国是一个极富魅力的历史时期。国家的强弱不是绝对的，英明果敢的君主可使国家由弱变强，平庸懦弱的君主又可能使强国日益衰亡，甚至那些不被人重视的小国，只要机警地利用大国的矛盾，励精图治，同样能傲视群雄的。政治家、武将、侠客，甚至鸡鸣狗盗之徒，游荡于各国之间，寻找可以任用自己的君主，从籍籍无名之辈成为闻名于诸侯的重臣，有以安国大计奠定国家强盛基础者，如商鞅、李悝；有以满腹韬略率军攻城拔池而掠地千里者，如孙膑、乐毅、田单；有凭三寸不烂之舌可敌百万雄兵者，如蔺相如、苏秦、张仪；有抱壮士一去不复返的豪情投身刺杀敌国君主者，如荆轲……好一个英雄豪杰左右乾坤的时代！而复杂离奇的宫廷斗争，大刀阔斧的政治改革。弥漫杀气的诸侯会议。恢宏壮观的战争场面，更使这一时代增添了几分传奇色彩。

都说乱世出英雄，只恨身不逢战国。那么请君进入《战国群雄传》的世界吧！

游戏操作

《战国群雄传》是一款标准的策略类游戏，其游戏操作更是玩家十分熟悉的，手柄操作一如继往，方向键选择，A 键确认。

玩新游戏，首先选择剧情。本游戏向玩家提供了四个剧情，分别以四个历史年代为标志。在不同的剧情里，同一个国家的疆域、政治、军事、经济状况都不相同，因而各国间相互的实力对比也不一样。在某些剧情中，各国间强弱差异相当明显，而在其他剧情，又可能比较均衡，这为玩家提供了难度选择的可能性。

选定剧情完毕后，就要合理地选择国家。玩家可在九国中任选一国，进而统一全国。当然，九个国家的强弱程度各不相同，选择不同的国家，游戏的难度也不一样，建议一般玩家先从大国玩起，这样挫折感会少一点。而高手自然是选择弱小的国家越能体现自己的水平。如果你对游戏提供的九国皆不感兴趣，也可自己设定新国家，在三个空城中任选一城为据点，逐渐攻城掠地统一全国，建立自己的万世基业，不过白手起家这种玩法难度较大。

完成以上步骤，就可以开始游戏。假如玩家对这次设置不满意，可选择“重新设置”一栏，再一次选择。

游戏采用回合制，以一个月为一回合。而每个回合的指令次数是有限的，因此玩家必须合理运用各种指令进行游戏。既然《战国群雄传》是典型的策略游戏，自然也设置了存储、调入功能，以便玩家随时存储游戏进度或继续游戏进度，还可以用功能中的“结束”指令随时结束游戏。

国产纯中文策略游戏

指令解说

一、治理

经济是城市和国家发展的基础，没有雄厚的经济基础，政治和军事的强大便是无源之水，所以治理是第一要素。治理包括三项具体指令：开垦、发展、休息，做这些工作是比较枯燥乏味的事儿，但必须耐着性子去踏踏实实的干，而且派专人执行。

开垦是获得粮食的主要手段，每开垦一次则消耗黄金 50，到每年七月增加年粮食收入的 5%：发展可以获得黄金，但每发展一次需要消耗粮食 100，到每年七月增加年黄金收入的 5%。玩家要随时检查自己国家的财政收支和粮食收支状况，合理地进行开垦和发展，如果一味地打打杀杀，忽视这项基本的开发工作，那么等着你的命运将可能是“败将”、“战俘”了。休息则表示结束对该城市的命令，电脑将自动跳到下一个管辖的城市(郡县)。

二、外交

《孙子兵法》曰：不战而屈敌之兵。即双方不通过对垒作战而击败敌人，这种高明的用兵术就是使用“外交”手段所欲达到的目的。大国运用外交，可使进攻中的损失减少到最低限度；弱国的外交运用可苟且偷生，保境安民，以图发展。《战国群雄传》的外交指令很容易掌握，主要包括四个命令：结盟、劝降、侦察、刺杀。



1. **结盟**　结盟是外交中最常用的手段之一。在国力较弱时，应设法与相邻国家结盟(期限为一年)，这样才能放手发展经济与军事，壮大国力。在进攻邻国时，先主动和其他邻国结盟，集中对付一国，免遭“四面楚歌”的尴尬局面。结盟能否成功主要取决于对象国的攻击性，若对象国的攻击性强，结盟不易成功，反之则成功的机会较大。战国时期中苏秦曾“合纵”六国，即六国结盟共同对付秦国，玩家们不妨试试看，能否做得到？

2. 劝降　劝降是外交中惯用的一种方式，仅用犀利的语言威逼利诱他国城市太守(或将军)投降，使之成为本国的领土。劝降能否成功实质上是两国间的综合国力质的较量，因综合国力的强弱对敌国将领的吸引力有直接的关系。至于综合国力的参数，则主要从黄金量、粮食量、军队人数等方面考虑，此外本国城守的能力值也会提高劝降的成功率。

3. 侦察　派人进入敌国城市侦察，可获得敌国的情报(用情报指令查找)，如果未进行侦察，敌国情报就不会显示。"知己知彼，百战不殆"，所以在未知敌情前坚决不可贸然远征。侦察的成功率因人而异，能力值高的将领较容易成功。

4. 刺杀　刺杀敌国太守成功的话，敌方的军队，粮食，黄金都将减少一半，极有诱惑力，往往使许多玩家铤而走险。但这种手段成功率极低，而且无论成功与否，行刺者的命运都是壮士一去不复返。所以请玩家们三思而后行。

三、军事

军事自然是玩家们最关注的内容，也是策略游戏的精髓所在，不管你把国家治理得如何好，外交运用得多高明，终归要在战场上才能见真章。军事内容的范围包括日常的征兵、训练、运送等等，是相当复杂的工作。

1. 征兵　在进行"发展"获得足够的黄金后，你可征兵来补充军队人数，每10两黄金可征兵100人，但每位将领最多统辖9900人，另外，也可以把某将领的士兵分配给其他将领。注意：凡是士兵增加的部队其训练度会下降，必须对该部队进行训练。

2. 训练　每训练一次增加训练度10，最高可达99。训练度的高低对战争胜负起着关键作用，直接影响部队的机动力。什么是机动力？指部队在战场上行动的能力。机动力高的部队在战场上每次移动的距离较远，而且足够的机动力能保证弓箭、火攻等战术有效的实施，否则只能进行普通的消耗战。此外机动力高的部队在每次进攻时的攻击力也较强，并且在敌人进攻时所遭受的损失也会减少。既然训练这么重要，请玩家们"远征"前，务必加紧训练自己的部队来保证全军的整体作战能力，最好都能达到99。

3. 迁移　迁移是把将领及部下移至本国的任一城市。自然优先考虑"迁移"的应是本国的边防城市，多派几位得力干将驻守，配备充足的黄金和粮食，加强边防城市的战斗力。无论怎样迁移，必须保证各边防城市有将领驻守，因为一旦城中无将，早已虎视眈眈的敌国就会乘机进攻，轻而易举占领我方城池。

4. 运送　指派本城的将领运送黄金和粮食到本国任一城市，执行完毕，该将领会自动返回本城。

5. 远征　"养兵千日，用兵一时"当拥有充足的粮食和黄金以及很高的训练度时，你可向邻近的敌国发动进攻了。

首先要查看本城各部队及各将领的情况，再拟定如何派遣部队，在查看将领时，请注意"计谋"左边若有弓箭或火焰符号，表明该将领拥有弓箭或火攻能力。通常每次远征最多可派五军，分别为中军、左军、右军、两只边军，中军尤其重要，因它的存亡决定战斗的胜负，所以一定要派兵力充足、训练度高的军队充当中军。如果不打算派遣五军，可以按A键确认后按START键停止派军，进入战场画面，开始进行战斗。游戏中的战场十分广阔，而且没有时间的限制，玩家可尽情地施展各种战术，全力以赴击溃敌方中军，保护自己的中军。



国产纯中文策略游戏

●战场指令

移动　移动会消耗部队的机动力，在不同的地形上消耗的机动力也各不相同，平地上消耗的机动力最少，部队可移最远，树林次之，而山地与河流没有高机动力则寸步难行。

计谋　计谋包括弓箭、火攻、诱敌、伏击四种。巧妙地合理运用这四种计谋可迅速击溃敌军，达到"事半功倍"的效果，但同时又受到诸多方面的影响。弓箭和火攻则只有能力较强的将领才可使用，而且消耗较多的机动力和黄金，诱敌的成功率取决于敌我将领能力的差距，伏击则只能在树林中使用。弓箭和火攻也受地形的影响，在树林中使用火攻效果加倍，弓箭减弱，而在城池中弓箭和火攻都失效。

攻击　攻击有围攻、普通攻击、突击三种方式，其中突击要求较高的机动力。这一栏中还有情报指令，可查看同一屏幕范围内敌我双方的军队人数和训练度，并认清敌方的中军。

撤退　指把部队撤回本国城市，中军撤退则全军撤退，而其他各军只能单独撤退。情势不妙时就请"三十六计走为上"吧！

休息　可恢复部队的机动力，但会消耗粮食。

四、人才

"得道者多助，失道者寡助"，一个国家(指君主)对有识之士所采取的态度决定着这个国家的命运，因为人才是国家强盛的根本。战国时期是一个人才辈出的时代，一些圣明豁达的君主任用自己信任的有识之士处理日常事务，研讨外交政策以及战略决策。共同来管理国家大事，扩展本国的疆域，建立万世基业。

游戏过程中，随着国家疆域的扩大，人才显得更为重要，因为需要更多信任的将领来管理本国的城市，否则将出现空城的情况，敌国会趁机占领空城。

1. 招募　可招募本国和他国的人才。本国人才或许一开始不愿加入，只要持之以恒多招募几次，最终会向你效忠的；招募他国人才时，注意下面两点：一、他国将领或城守的忠诚度为99，本国的丞相是无法招募的。二、多次招募拉拢他国忠诚度小于99的将领。当一个国家被消灭时，会有很多在野将领，这是招募人才的绝佳机会，当然通过战争抓到的俘虏则是招之即来。

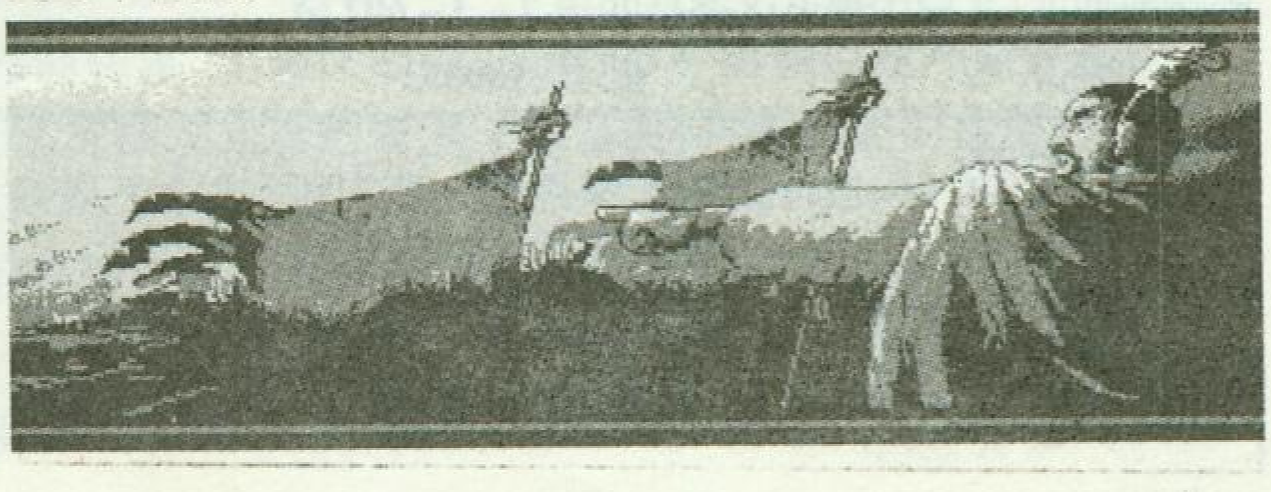
2. 赏赐　提高将领的忠诚度，以免被敌国拉拢招募，只有忠诚度为99的将领才是绝对可靠的。

3. 任命　任命本国将军为城守或丞相，原城守或丞相自动变为将军。所任命的城守或丞相若其能力和忠诚度都很高，使用不着担心他背叛你了。

4. 斩首　这是针对战俘的指令，但最好别采用，人才难得，杀之可惜，不如招募。

五、情报

观看本国或他国国情，包括粮食、黄金、军队、将领的数量，做到心中有数。



湖南峰荣 GAME 游戏专店

一场游戏一场梦　峰荣让您梦成真

机种	价格	邮费	机种	价格	邮费	机种	价格	邮费
世嘉土星(无须引导)	1750	100	超任+博士Ⅶ(套机)	1650	100	GAME BOY	340	30
索尼(无须引导)	1700	100	游戏之星+超霸(套机)	1380	100	博士Ⅶ光碟机+5碟(编号至32034)	600	100
世嘉Ⅱ型(台产N制)	300	50	GAME GEAR	800	30			

次世代配件　**16位机配件**

名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费
土星原装手柄	150	20	索尼原装手柄	180	20	超任原装手柄	90	20
土星组装手柄	70	20	索尼组装手柄	100	20	超任组装手柄	50	20
土星原装光电枪(赠卡)	700	20	索尼原装记忆卡	150	20	超任 CAPCOM 手柄	120	20
土星组装光电枪	190	20	索尼原装光电枪	600	20	超任仿索尼手柄	120	20
土星 S-VIDEO 线	65	15	索尼组装光电枪	190	20	超任制转	100	20
土星专用制转	120	20	索尼专用制转	120	20	超任 AV 线	20	15
土星原装 VCD 解码器	1200	25	索尼方向盘	600	30	超任节目碟	4	0.70
土星方向盘	550	30	索尼原装 RGB 线	110	15	超任五张金碟	400	20
土星飞行摇杆	600	30	索尼原装手柄加长线	80	15	世嘉六键手柄	30	20
土星原装大摇杆	360	30	3DO 组装手柄	80	20	世嘉专用制转	70	20
土星原装记忆卡	285	20	3DO 原装手柄	160	30	世嘉节目碟	4	0.70
土星、索尼、3DO、SWK、超任万能制转				160	30			
土星、索尼软件一律 20 元/张。								

优惠提供 32 位机(次世代)加 IC,改街机,配投币计时管理器及修理业务,因市场行情变化,请查询现价。函索新价目表,请自备写清地址贴足邮票的回邮信封。

地址:长沙市韶山北路 238 号
邮编:410011 电话:(0731)2221823 联系人:禹翔

分店地址:长沙市解放东路 4 号东附 7 号
邮编:410001 电话:(0731)-2284609 联系人:杨军

北京三和游戏一族

首批幸运顾客名单:

幸运购物顾客:贵州修文县河口电站 杨波

幸运通信顾客:新疆石河子市二中高一(1)班 李执

各赠电脑游戏一套

迎新春,本店再次优惠酬宾。

台湾主板世嘉五代二型机(P 制,100%兼容)350 元
日本原装世嘉土星机(全套配件,无须引导)2280 元
日本原装松下 3DO 机(一电源、双手柄、五张盘)1500 元
日本原装 SNK 机(一电源、双手柄、四张盘)2500 元
日本原装索尼 SONY(全套配件,无须引导)2450 元
日本原装超薄型 GB 掌机 550 元

同时经营各种手柄、配件、卡带。继续开办换卡及二手货代售业务,价目表 2 元一份。详细方法请看本杂志 96 年第 11 期

本店游戏部地址:北京市宣武区槐柏树街(宣武艺园北门旁)
联系人:马迪　联系电话:(010)63043338
邮购部地址:北京市宣武区枣林西里 7-3-602 室
刘晓东 收　邮编:100053

特请注意:各位玩友来函、来件请一定注明回邮地址、收件人姓名、邮编、最好有联系电话。

本店守信誉、讲效率,款到当日发货,有质量问题的产品一日内凭购物票可调换。

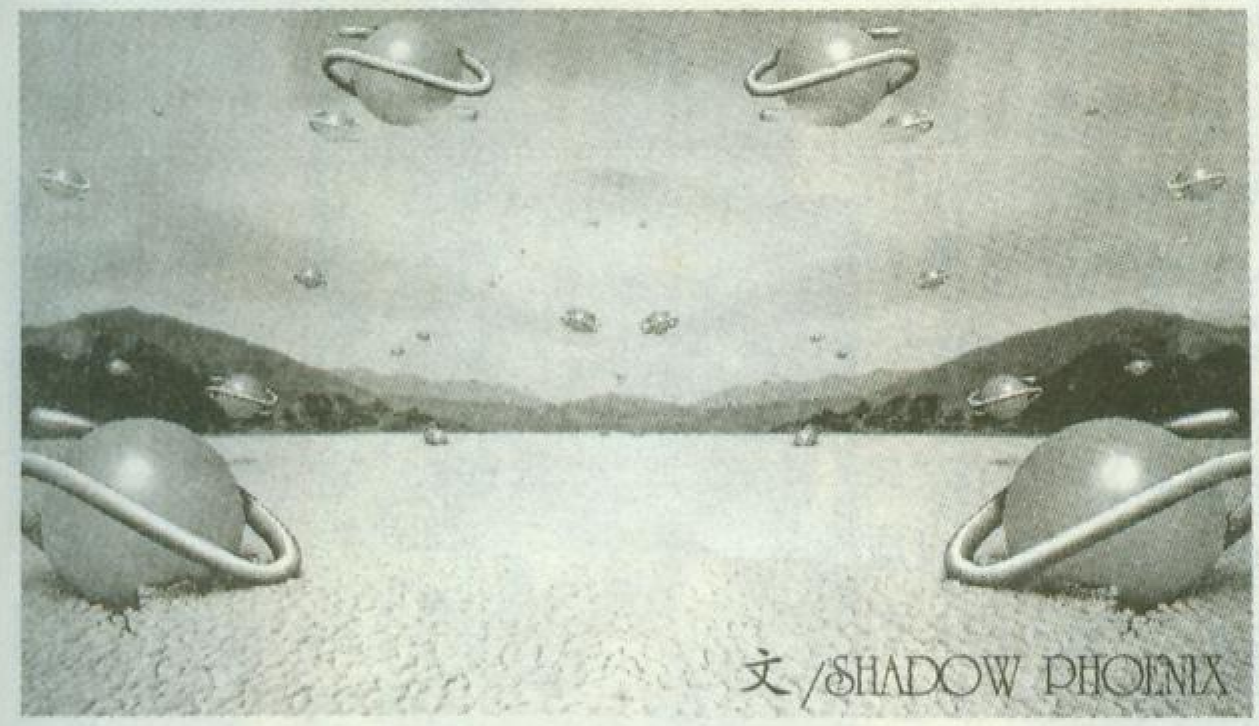
鞍山益友邮购部

换卡费换碟费一律 5 元。
面向全国邮购换卡,换光碟。
无论在哪买的 MD 卡、FC 卡、土星碟、索尼碟都能换 8 位金手指到货。仍售 68 元。
世嘉通用大手台 80 元;
超任通用大手台 100 元;
全新 486 微机与学习机等价。
486DLC40/40M/4M/1.44/101 共计 1480 元
升级套件;真 16 位声卡/4 速光驱/音箱 850 元;
内存 4M/160 元　8M310 元;
微机详细报价每月一期成本费 5 元
批发韩国 3 寸空白磁盘 2 元,10 张起邮邮费 10 元/次
超任磁碟游戏 3 元(张)50 张起免收邮费。
电脑磁碟游戏 3.5(张)50 张起免收邮费。
正版电脑游戏光盘全部 8 折邮购
大量回收游戏机,世嘉游戏卡
换卡价格表 2 元一份。
换土星碟,索尼碟目录 2 元
须自备写清地址,贴好邮票的回邮信封,缺一不可。



此广告长年有效

地址:鞍山市立山区太平 158 栋 9 号　邮编:14033
电话:(0412)-6411210　联系人:王恩超



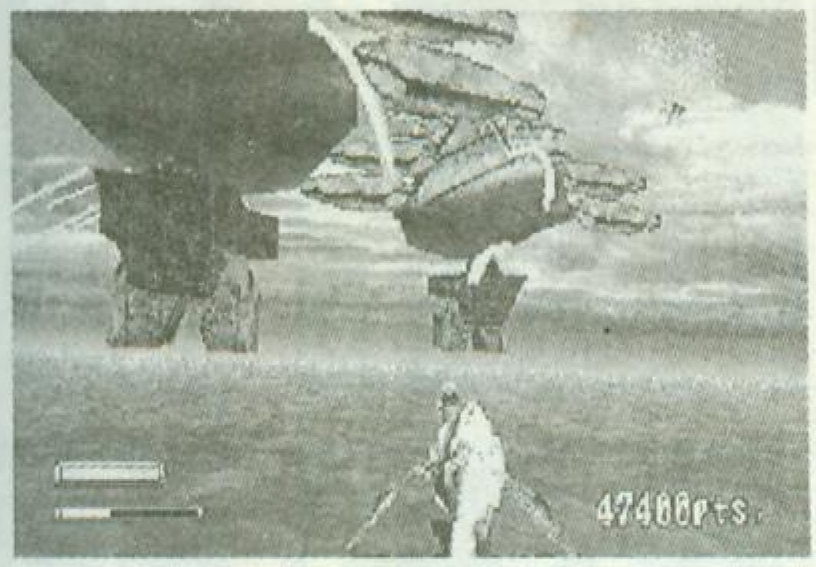
文/SHADOW PHOENIX

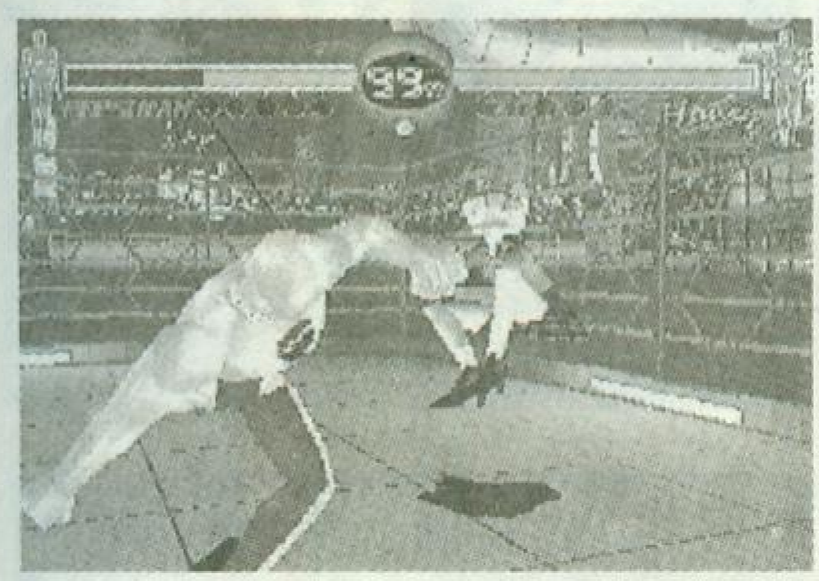
试看一年间次世代的激烈战斗已达到白热化的程度，谁将叱咤业界，一领游戏风骚众说纷纭。但看主机的销售情况，早先的黑马、如今的霸主——SONY 的 PS 远远超过了一向纵横 GAME 市场，与任天堂共掌天下的 SEGA 公司的 SATURN……尤其是“任氏叛军”SQUARE 的 PS 加盟行动更令 SS 陷入尴尬之境，怎么办?……

SS 当自强

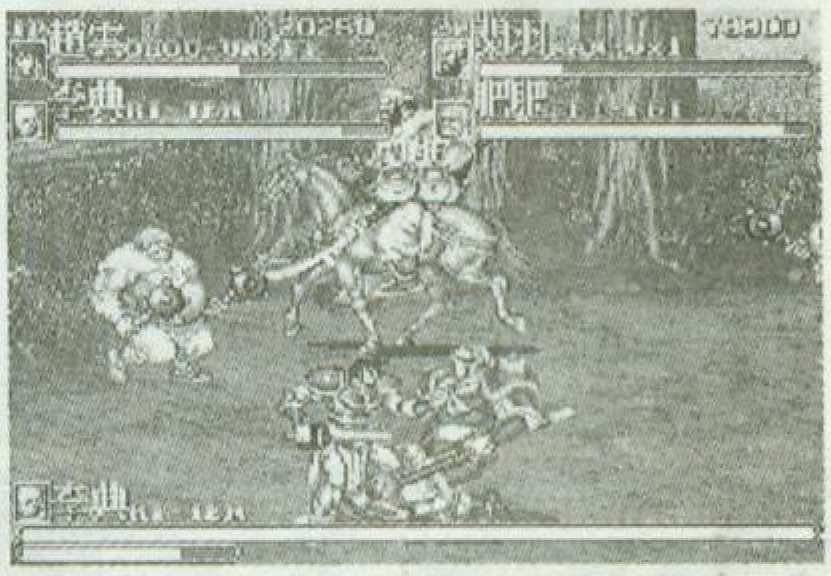
















单从玩家的感情方面分析，玩家的宠爱恐怕自 FC 红白机后就数世嘉的 MD 了，(自那时起到今日，MD 已伴随万千玩家渡过他们的青春岁月。尽管如今在游戏天堂日本 MD 大势已去，但在国内它的普及程度比 SS 还要多。)紧接着 SS 的推出使得许多玩厌了 MD 的玩家又对世嘉重新“燃”起了爱火。SONY 毕竟只是家电业的巨人，从情感因素上自然败给 SEGA，但是商战是不只注重情感的……

人是有理智的动物，在排斥了情感方面的因素后，实际便是人们唯一的目标。对于游戏来说，实际就是游戏的各方面均做得完美（当然无须十全十美)。综合比较 SS 与 PS 众多软件来说，更多注重实际的人们不得不忍痛割爱，去拥抱 PS 而舍弃 SS 的光环照耀了。

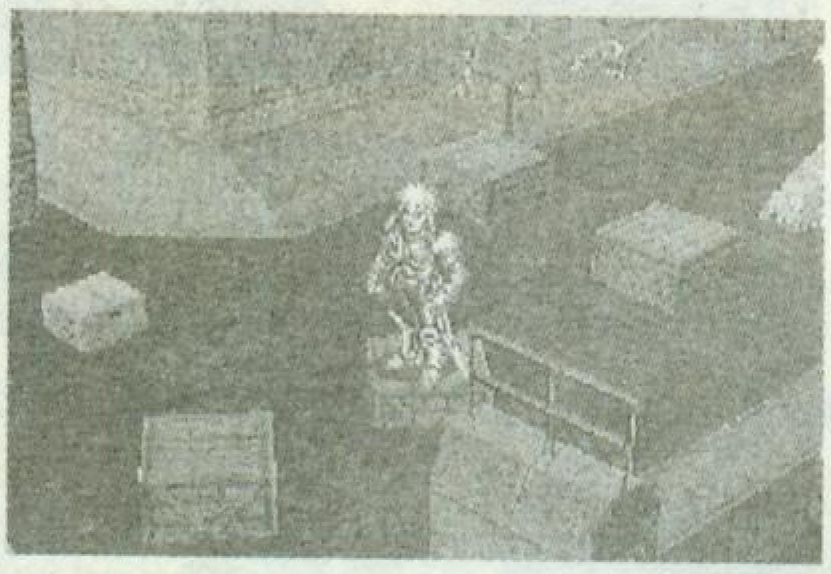
那么我们心爱的土星就此沉沦下去了吗?当然不会了，看去年秋末土星软件制作集团 GD－NET 的成立及众多世嘉扛鼎业务用机的土星移植计划和许许多多令人欣喜的消息都让人看到了世嘉那不屈不挠的斗志和隐藏在光环后的巨大潜能(潜在能力?)。另外自从土星发表中文软件以来，更受玩家重视。虽然 PS 有史氏等巨头撑腰，巨作频频，年初即刻启动“FF”这趟不败列车，Ⅶ代风姿绰约地傲然登场。也许是杞人忧天，庸人自扰，SS 还未到深处绝境时，这篇文章也不是哀歌，但面对 PS 强大的“S”将军的“FF”兵器在手，土星又怎能放弃自己的初衷，不去反击呢?在看 96 年这颗巨星在业界星空上留下的不灭轨迹是多么令人难以忘怀的同时，我们这些喜爱土星的朋友定会迎着漫天的彩霞，含着满腔的血泪，说出一句“土星当自强”。更从内心深处呼唤中国的土星快快诞生!

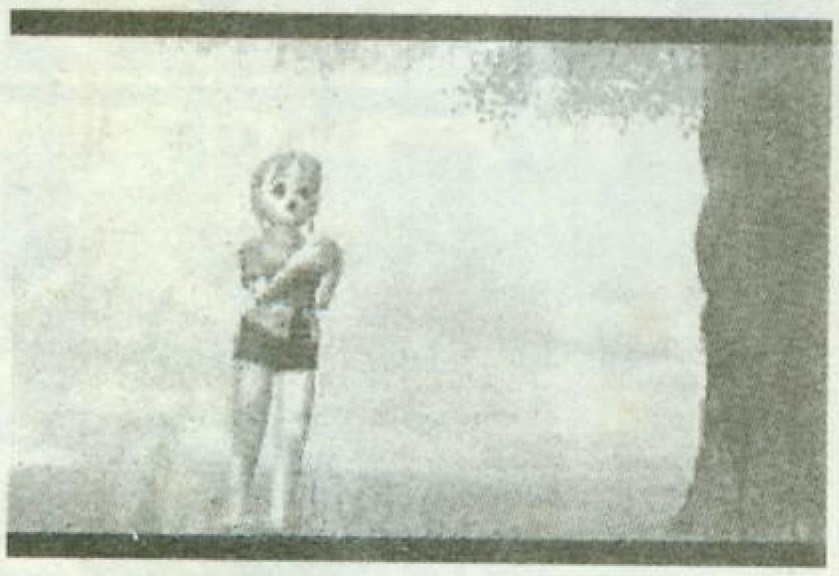
纵观 96 年，在光环上显露锋芒的大作也为数不少，让我们坐上回忆的时光列车，去重新领略一下这颗灿巨星的万丈光芒，重新感受那些曾经令我们悸动欣喜的作品。

在格斗对战领域中，自年初的街霸系列新作《ZERO》的出动，开创了格斗史的又一里程碑。9月 2代的上市更令其稳









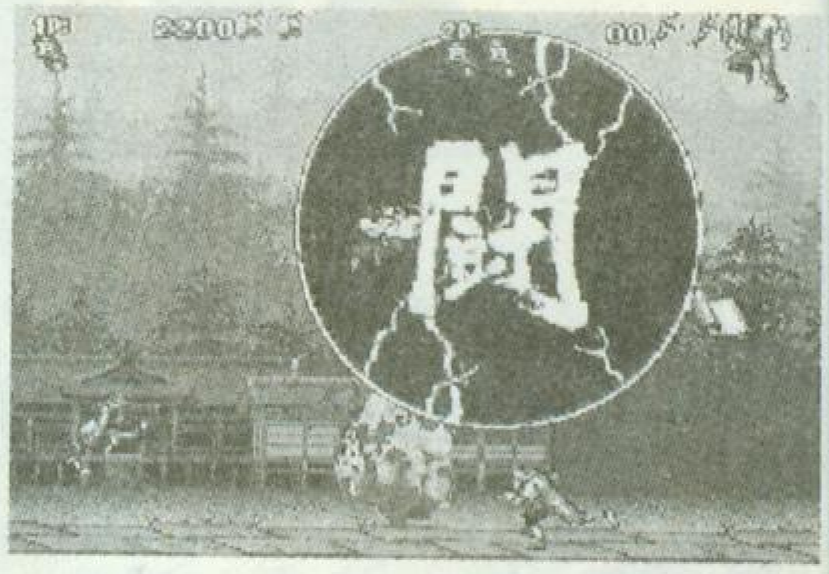


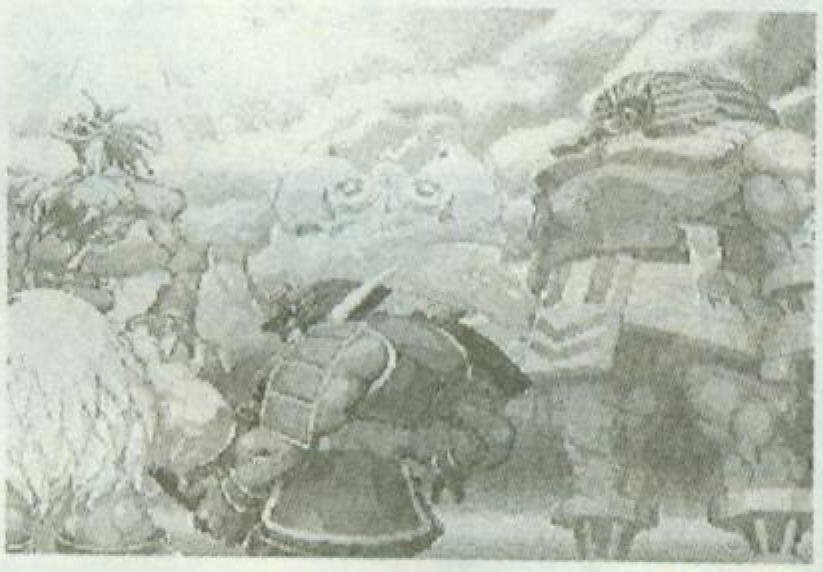


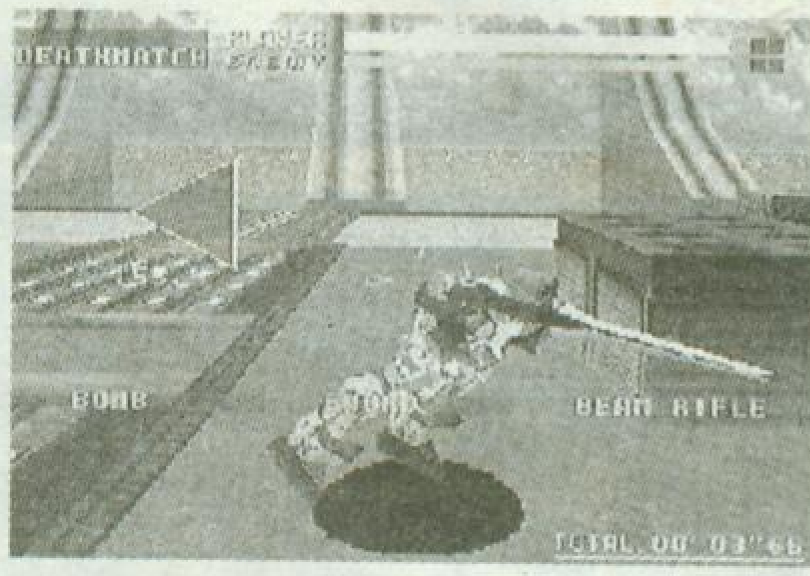
坐帝王之位，悠哉悠哉。3月底第一个对应加速ROM卡的《'95格斗之王》更令许多SNK拥趸们转投SS门下，因为它几乎就没有LOADING的时间。2月23日CAPCOM另一“战士”——《恶魔战士2》也告出山。根据古典名著改变的《水浒演武》的续篇“风云再起”也再起对战风云。接着对应加速RAM卡（与前面ROM不同）的SNK的三款大作也在年内纷纷推出，分别是《饿狼传说3》、《REAL BOUT饿狼传说》和《侍魂Ⅲ之斩红郎无双剑》。3D格斗之面，从Q版的《VR战士Kids》到迫力十足的《格斗之蛇》更令人充分体验格斗快感……

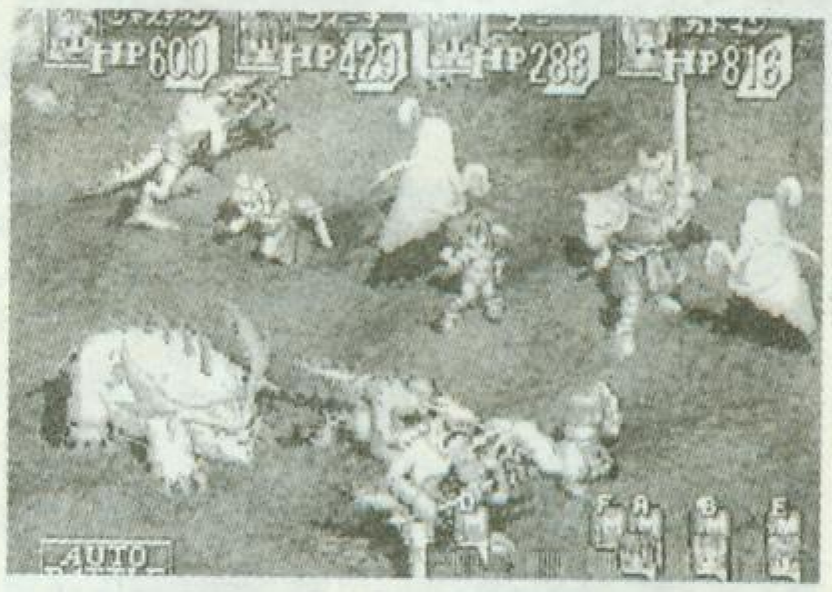
充满幻想和智慧的RPG、SLG的世界中，尽管去年年内没有什么能让人觉得可以抗衡《FF Ⅶ》作品出现，但能让玩家疯狂的游戏还是有几部的。未发行前即引起很大轰动的《龙之力量》、世嘉MD名作的续篇《光之继承者2之精灵王纪传》、标榜超立体空间的《黑暗救世主》、SS名作续篇《王国传说2》、年内最佳SLG作品《梦幻模拟战Ⅲ》、令玩家夜不能寐的《樱大战》、MD－CD上的佳作《LUNAR－银色之星》……

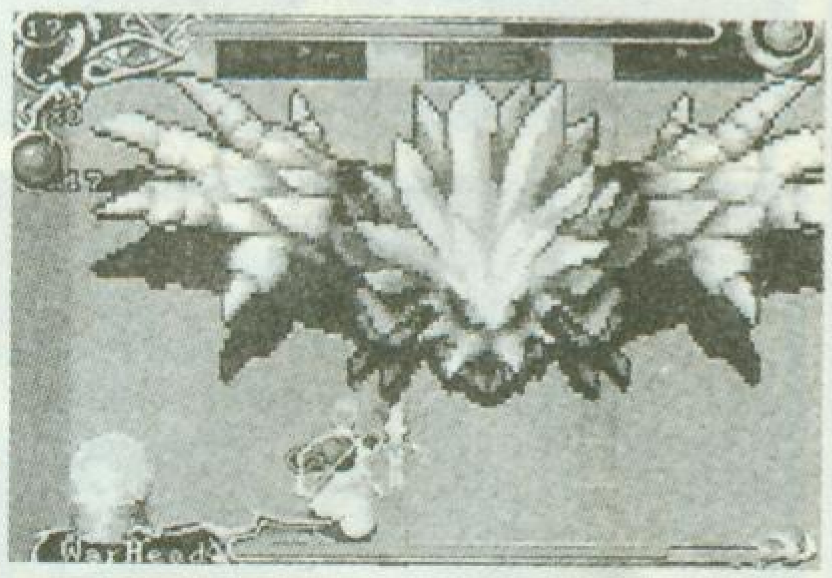
其他类型的游戏中，射击方面《飞龙2》、《首领蜂》、《1945》、《战国BLADE》等等均属佳作。动作方面以对应“模拟”手柄的《Nights》最受瞩目；而《赤壁之战》更是SS软件中难得一见的；《VR特警2》和《电脑战机》更在去年临近年末时助了SS一臂之力。其他佳作还有《月花雾幻谭》、《守护英雄》、《龙珠Z之伟大的龙珠传说》、《胜利足球'96》等等。（这里因版面所限，只能粗略地简述一下，其中未能详述尽录，请大家多多包涵！）另外SEGA在11月发布的几部大作的移植计划（包括《VR战士3》、《东京番外地》、《X－MEN对街霸》和为土星独创的《FIGHTER MEGAMIX（VR战士对格斗之蛇）》（96年12月21日发行）更是令SATURN款款动人……能够在风云突变的业界中笑傲江湖也不是件易事，但SS它做到了，一定要守住这个让人心醉的光环呀！机能在伯仲间的两位











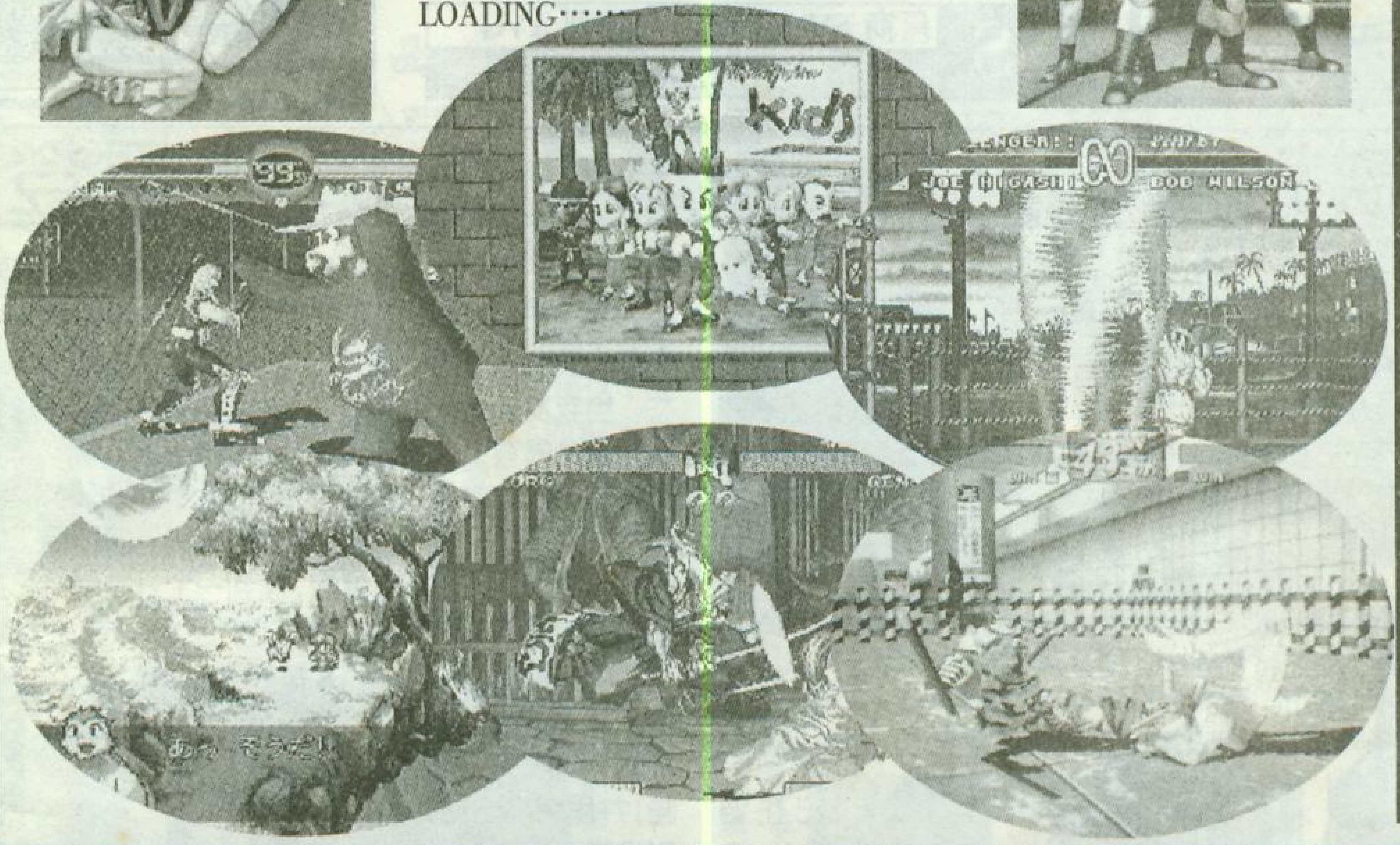




大侠(SS、PS)怎样才能稳坐江湖老大的交椅,只看对应的软件了。软件一要本身就是精彩之作,二要能将主机优异的机能充分表现起来,缺一不可,这就要看主机的魅力值了。数值越高越能吸引不错的软件公司为其开发优秀软件。史氏入驻 PS 也为它添了不少彩儿,以前那些叱咤江湖的老大们是否会选择 SS 作为自己的新住处呢?LOADING……



豪气面对千层浪……



我是土星当自强!!!

北京金文丰游戏特价部

为您　收卡、售卡、换卡、订卡、邮卡　服务

为让全国的 FC 机:热起来!为让全国的 FC 玩友:新年、寒假不寂寞!!
在新年之际,祝全国的 FC 友会员:假期欢喜!新年快乐!
长期大量特价供应以下全新小霸王等普通游戏机用的游戏卡(FC 卡):单位:元

卡名	全新卡价	会员卡价	卡名	全新卡价	会员卡价	卡名	全新卡价	会员卡价
全中文卡			第二次机械人大战	125	105	萨尔达(东方传说)	90	83
圣火列传	80	68	光明与黑暗(夺宝小英豪)	118	100	上海大亨	120	109
赌神	80	68	争霸世纪	120	105	重装机兵(机甲战士)	115	100
			封神榜	110	100	水浒传	120	105
荆轲新传	80	70	吞食天地Ⅱ(诸葛孔明传)	110	100	梦幻之星(外星战士)	120	105
日文卡			铁拳对钢拳	160	135	里见八犬传	128	108
勇者斗恶龙Ⅰ	80	77				吞食天地Ⅰ	98	85
勇者斗恶龙Ⅱ	90	85	世纪大战	168	130	吞食天地Ⅱ	100	89
勇者斗恶龙Ⅲ	120	117	南北战争	158	125	萨尔达传说	100	85
勇者斗恶龙Ⅳ	120	102	光荣三国志(三国Ⅴ)	98	88	皇室血裔	208	198
太空战士Ⅰ	90	77	三国志Ⅱ-霸王的大陆	95	90	龙珠家庭 4 合 1*	168	160
太空战士Ⅱ	100	85	三国志Ⅲ-中原之霸者	78	68	魔神英雄传	88	78
太空战士Ⅲ	130	115	产业大亨	198	188	半熟英雄	85	78
太空战士Ⅰ+Ⅱ	140	125	超魔兽大战(虹色的魔石)	130	110	圣火徽章Ⅱ-帝国争霸战	150	140
水浒传	130	110	大航海时代	198	190	拿破仑	170	160
帝国战记	120	102	蝙蝠战士Ⅱ	140	119	不如归	130	110
冒险之书	158	130	SD 机动战士	158	130	机动战士外传Ⅲ	168	130
成吉思汉(元朝秘史、苍狼与白鹿)	105	95	银狮子传说—埃及之行	158	150	火炎之纹章外传(圣火徽章)	110	95
三国志+太空战士Ⅱ+勇者斗恶龙Ⅲ+吞食天地(记录不好)*	188	159	成吉思汗+中央大陆+太空战士+北斗拳Ⅳ(记录不好)*	188	160	由魔神英雄传、成吉思汉、勇者斗恶龙Ⅲ、吞食天地、太空战士、太空战士Ⅱ、半熟英雄、萨尔达、三国Ⅰ任意组成的 4 合 1 卡(记录好、有说明书)	198	188
非文字卡*			智慧大全 12 合 1	80	68	天使之翼Ⅱ	88	75
足球 6 合 1(天使之翼+足球+足球Ⅲ+足球Ⅴ+热血足球+力量足球)	78	70	热血 4 合 1(热血物语+足球Ⅱ+篮球+进行曲Ⅱ)	70	60	64 合 1 经典节目	88	78

以上一次十盘以上批发价!大量世嘉卡的详细价目表(2 元);并有齐全的光盘、磁盘电脑游戏,欢迎来函索目(2 元)。

只要您在我部邮卡一盘即可得到《全国 FC 友会员特惠卡》!均电脑备案,您将长期得到我部为您提供的优惠条件及全国 FC 友会员的“纸上谈兵”。并随时欢迎您为搞好下一活动献计献策(本广告有效期至 3 月末)。我部以求信誉、发货及时(款到发货)为外地玩友邮卡服务,所供游戏卡质量上乘、趣味性强,均附电池、攻略书(有 * 的除外);一旦有质量问题,凭《信誉卡》一个月内调换;一律免收平邮费,若需快件另加 20 元、特快另加 25 元。会员卡价只供持有《FC 友会员特惠卡》者享受(勿忘:汇款单填写好您的会员编号!)。如果您觉得表中全新卡价还不能接受,可来信索问二手卡的价格。如果对我部有什么问题和要求或您对我部 4 年来的特色服务还不清楚,可来信索取详细资料。为了准确快捷的为您服务,来信一定附填写好、贴好邮票的回邮信封及 1 元钱。



来信或汇款请寄:北京海淀果子市 26 号 陈伯锋收 邮编:100080　　门市电话:62541155 转 2100

外地专线:010—62640803(只对外地)　门市地址:332 路公汽在海淀下车,图书城北门东面(新华书店对面)即是

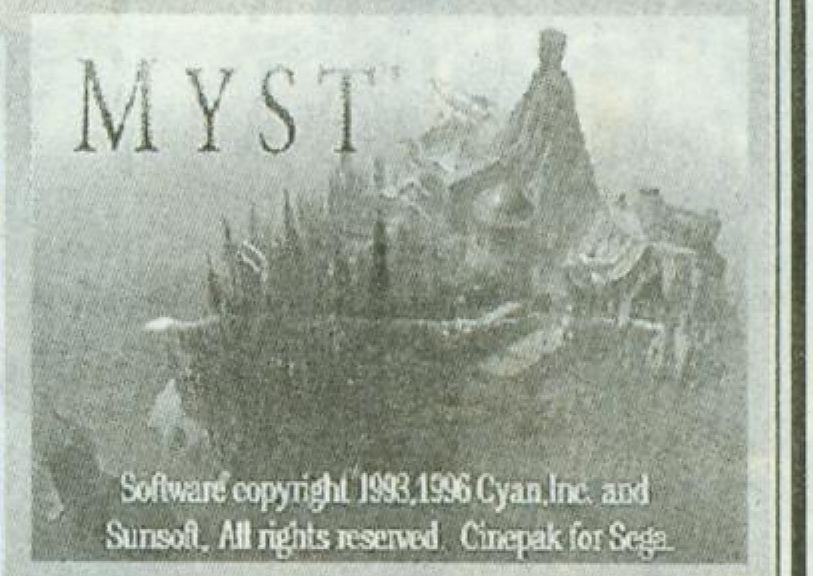
次世代天空

神　秘　岛

异岛探险
宛如梦幻

做为早期的 3D AVG，《MYST》的效应是巨大的。如今这款由国人制作的全中文游戏又被移植到土星上，继续令 SS 的机主们如醉如痴。虽说此游戏推出时间比较早，但在大力提倡中文游戏的今天，我们仍精心地准备了这篇攻略。

SS	厂商 SUN SOFT	类型 AVG
	媒体 CD－RCM	

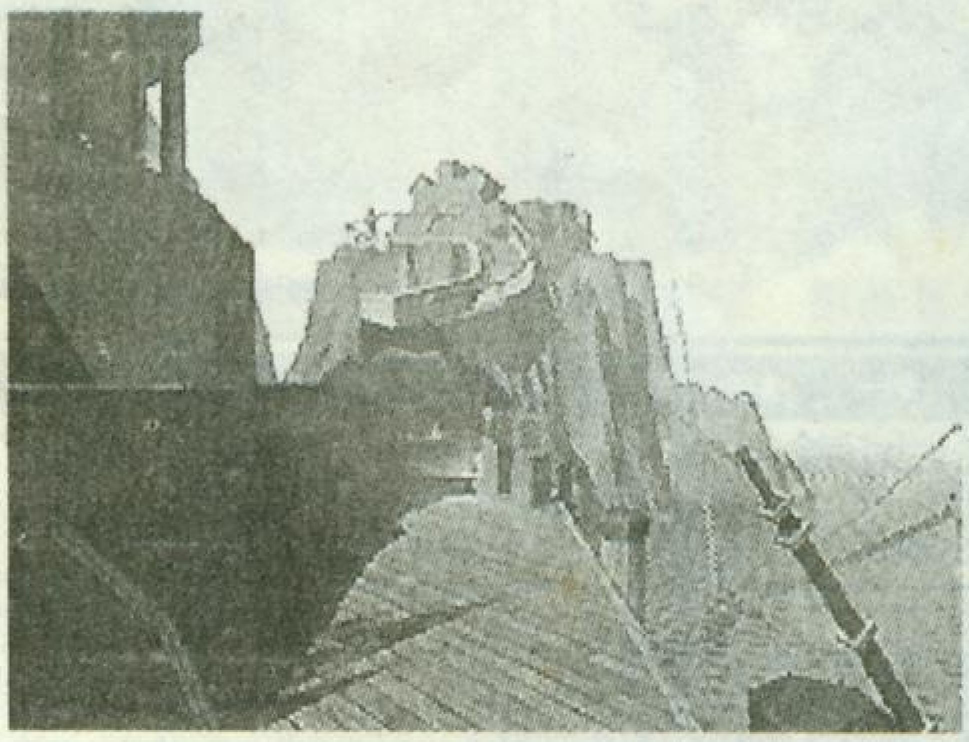


一款完全中文的 3D AVG 在 SS 隆重登场！

序　篇

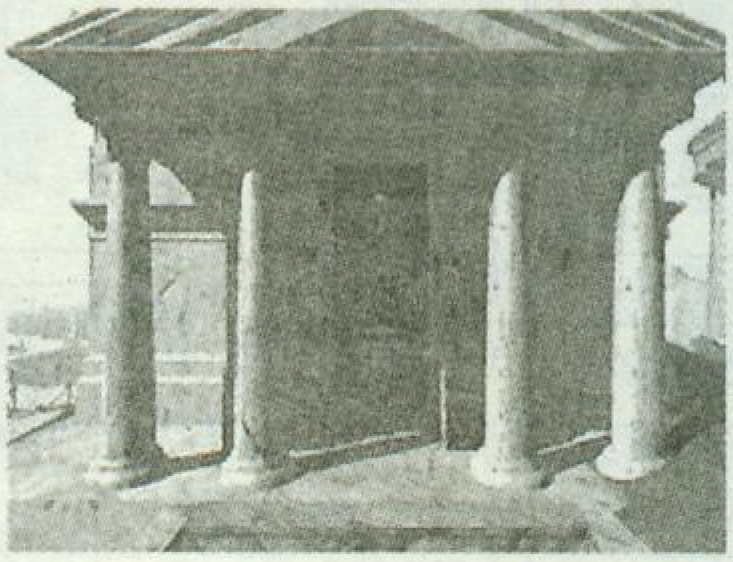
放在我面前的是一本叫 MYST 的书。"MYST？神秘岛吗？难道这本书可以带我进入另一个世界之中？" 我满腹狐疑地把书翻开。当我把手放在书页上时，一股神奇的力量传遍了我的全身，我身不由己地被吸入了书中……

神　秘　岛



▶这座漂浮在一望无际的大海上的神秘小岛充满着各种疑团。

当我恢复知觉时，发现自己正站在一个码头上，旁边是一望无际的大海，但却看不到船只。"我是怎么来到这里的呢？……想起来了，一定是那本叫 MYST 的书的缘故。这儿大概就是所谓的神秘岛了。"我咕哝着向前走去。



◀这座象古希腊时代的建筑就是这岛上的书房。

码头的另一端有个箱子似的东西，我试着用手去扳动上面的开关，可是看不出有什么作用。我只好转身上了台阶，眼前是一条石板路，我先向右走去，希望能找个人问问如何离开这里。令我失望的是，路的尽头除了一个巨大的齿轮和一个与码头上一模一样的古怪箱子以外，什么也没有。随手把开关打开后，就顺原路返回吧！走完这冗长的石板路，我拐上一条枕木铺成的小径。"咦？"我弯腰拾起路边的一页便笺，只见上面写着——

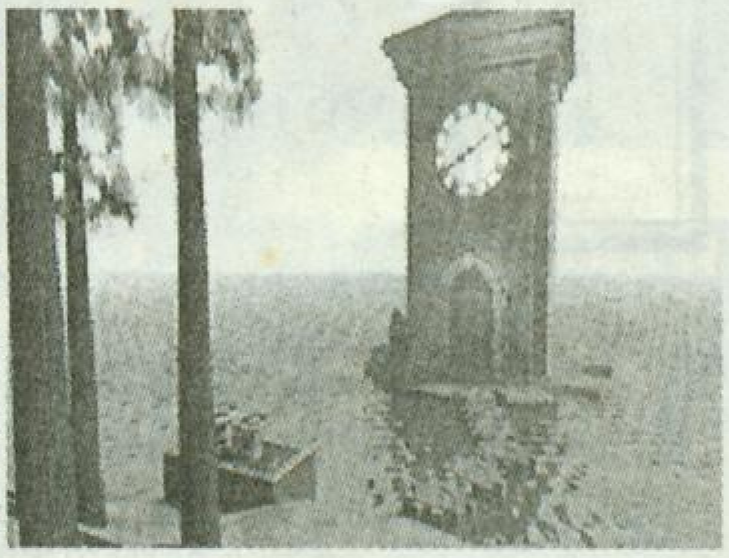
凯瑟琳：

在码头上一间秘密的屋子里，我有很重要的话要传达给你。为了要听到我的留言，你要把岛上所有指示开关的数目输入到一个能显示出影像物的板子里。

阿特拉斯

"指示开关？……嗯，是不是就是指那些古怪箱子上面的开关呢？"看完纸条，我不禁又是一番猜测。总算有了一点线索，先在这个岛上转转再说吧。

当我发现这个沉寂的岛上没有人的时候，的确有点灰心，但已经对整个岛有了大致的了解。从观星用的小屋，靠山而建的书房，奇怪的飞船，水井边的各种图案到放着锅炉的木屋和隔水相望的钟楼，一切的一切都散发着一种诡异的气氛。至于指示开关，也终于数清楚了。为了不重复数，碰到一个开关就将它打开好了（而对钟楼下的那个只好干瞪眼，让它先"在水一方"去罢）。



▶建在水中的钟楼显得有些诡异。

回到码头，按纸条上所说进入秘室并输入开关个数。哇！井里突然出现的影像吓了我一跳。且听听他——阿特拉斯——说什么。原来他就是这个神秘岛的岛主（蝙蝠公子？），他的儿子把他的许多书都毁了，伤心不已的老头有点语无伦次，但他还是告诉我"旋转塔"能帮助我。

"旋转塔在哪儿？"我决定先回书房去看看。书架上大部分的书已经烧坏了，但值得庆幸的是还有几本是能读的。看完这几本日记，我才知道阿特拉斯是一个往来于不同时代的一个"时空游侠"。在门的两边各有一本书，我翻开一看，原来岛主的两个儿子——西拉斯和阿古那被困在里面，只有找到失落的书页才能将他们解救出来。当我正在为从何处着手而发愁的时候，书架旁的画引起了我的注意。我刚伸手摸了摸其中一幅画，一阵巨大的声音便打破了岛上的沉静，定睛一看，书架向下降落，露出了一条通道，这就是通往旋转塔的路了。经过数次尝试，我终于洞悉了其中的奥秘：书房内的地图上有一个圆形标记，当用手按住时，它便会顺时针方向旋转，而旋转塔也会随之转动，此时走入书架后的秘道，到旋转塔的梯子上便能看到标记所指方向的景物及相关提示（当然了，只有特定的地方才有提示）。做这些事情着实花了我不少时间，不过接下来的事便容易多了，只要按这四条提示



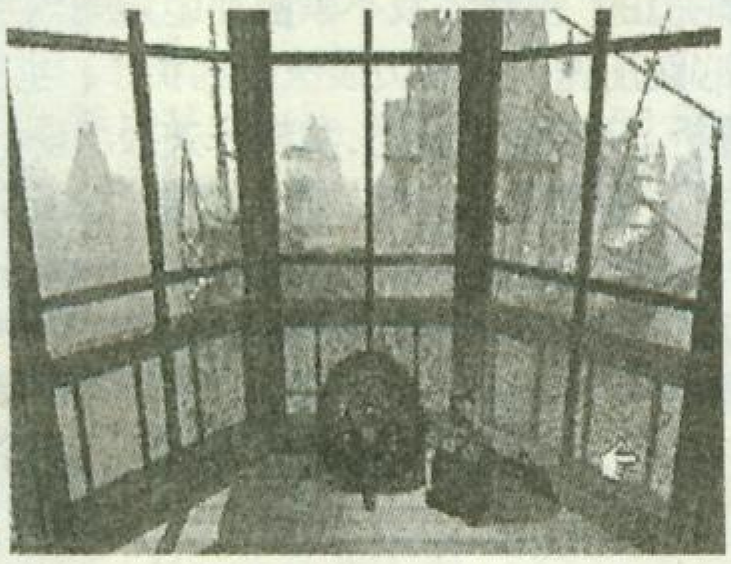
◀在游戏中，有许多类似的文字提示。

分别完成就行了嘛。

首先是写着三个年月日和时间的提示。将它们正确输入到观星小屋的面板上后，能够见到三个星座（提醒一下，别忘了关灯，否则什么也看不见！）。一一抄下后返回书房。在书架第一层的右边有一本日记，耐心地翻看一下，能找到这些星座的对应图形。接着把门前水井边上与它们相同的图案转换为绿色的就算完成了。随着一阵轰鸣，水井里原来沉在水下的木船模型浮出了水面。令我吃惊的是码头旁边也浮起一条沉船。我开始明白，在这个神秘世界中存在着一种奇妙的影射关系。“不管怎样，解开这些谜团后总会真相大白的。”我径直走入船舱。

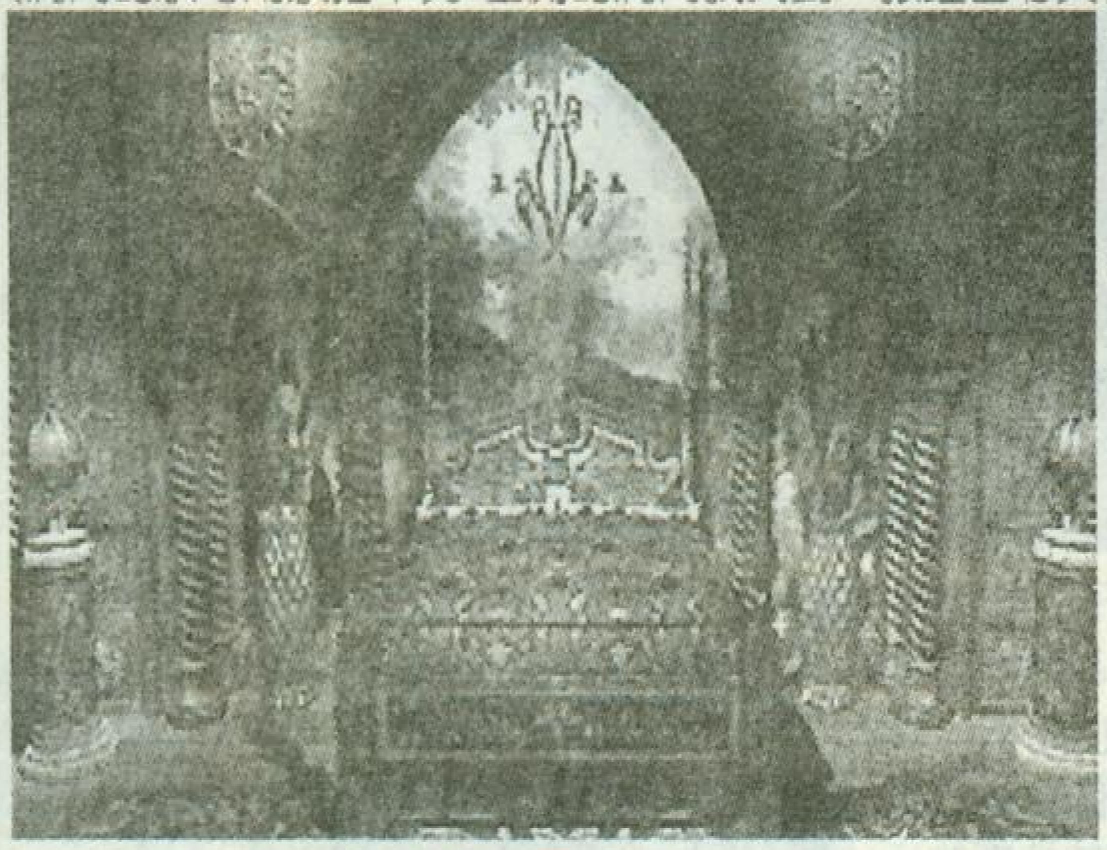
沉船之章——斯通西普时代

船舱内的无字书再次使我穿越时空，进入斯通西普时代。无奈之下，我开始有点习惯于这种时空穿越的做法了。眼前是一个孤岛，我正站在岛边的木船上。船边有一座栈桥，尽头处是三个开关，扳动开关可以启动水泵，将这个岛上某几处的积水抽干。我先登上木船另一侧的灯塔，转动发电机给蓄电池充电，



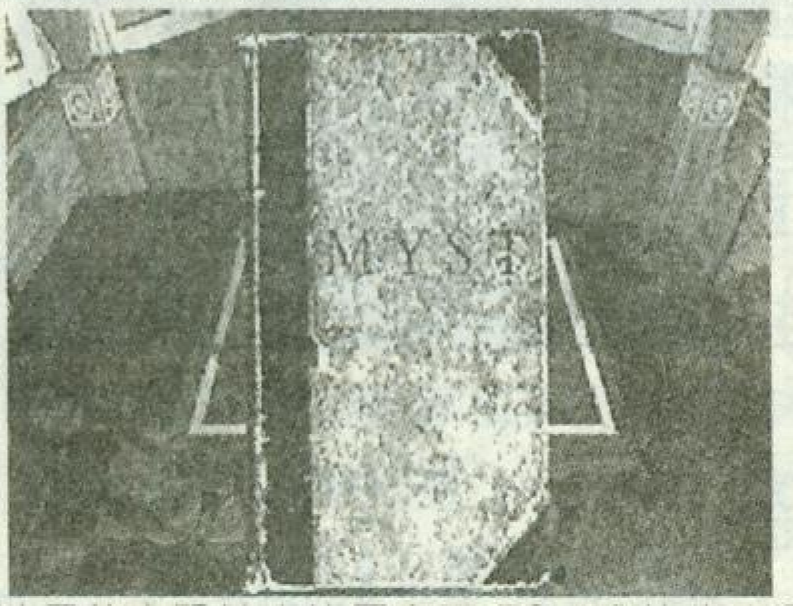
▶只要有了电，做起事来就方便多了。

再走进岛上的山洞，原本黑得伸手不见五指的洞中已是一片光明（洞内的水可用泵抽干）。左侧的洞内我找到一张红色书页，右侧洞



◀这个卧室就象是中世纪欧洲国王的寝室一般豪华。

内的床上遗落着一张蓝色书页，因为每次手里只能拿一张书页，就先拿着红色的吧。在旁边的抽屉里有半页白纸，上面的话断断续续，让人摸不着头脑，于是我决定把它抄下来带走。出洞的时候我无意中发现了连接两个山洞的秘道。按下秘道里圆盘上的红色钮，但觉灯光忽然变亮了。



▶这本封面已经残破不堪的书，却能给我带来新的希望。

“蓄电池里的电恐怕也快用完了吧？”我快步出洞，走入船舱，舱内也是灯火通明。我走到最底层，找到了桌子内藏的 MYST 书，就这样带着红色书页又回到了神秘岛。

听力的挑战——瑟联迪克时代

将红色书页放入书中，希拉斯要我去再拿红书页给他。哎，看来我是被他赖上了。到哪儿去找更多的书页呢？忽然间灵光一闪，我想起了从旋转塔得来的提示。“59VOLTS?这一定是为什么东西提供 59 伏电压了。”我走到了小路右侧的木屋门前。走过深邃的石洞，进入了配电室。十个红色按钮看来就是供电用的了，且每个钮对应着一定的电压。（按一至十的顺序，它们分别代表 10 伏，7 伏，8 伏，16 伏，5 伏，1 伏，2 伏，22 伏，19 伏，9 伏电压。）当送出的电压加起来刚好是 59 伏时，就可以正常供电了。OK，电给上了，又合上了跳开的两个电闸，我终于进入了飞船。可是任凭我发疯似地拉着控制杆，飞船却没有一丝反应。啊，明白了，控制盘上有五个开关，肯定是它们了。

我回到书房，在书架第二层靠左的那本书上找到了一个键盘



◀面对这架小型的管风琴，摆弄起它来还真是挺费劲的。

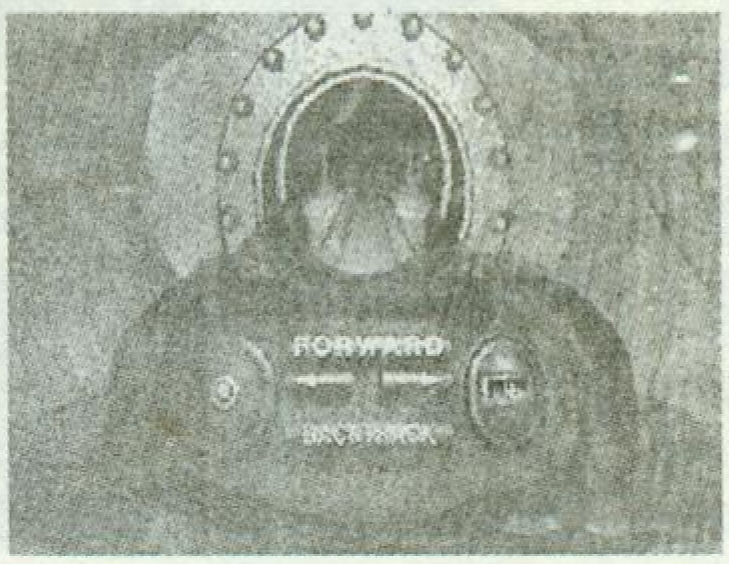
的图。按上面的顺序弹奏飞船上的风琴使之发声，并把控制板上的五个开关一一地拨到能发出同样声音的位置。（哇！真烦，简直是音乐考试！）无数次的失败之后，我终于对准了五个开关的位置，拉动了控制杆，来到了瑟联迪克时代。



▶在这里完全是听力的严格考验。

这个世界不象神秘岛上那么寂静，倒是“风声水声声声入耳”，充满了各种各样的声音。在这里我一共找到了五个画有抽象图案的板子，也听到了五种各不相同的声响。在五个板子上各按一下，将图案变亮后，我走到路的尽头，穿过地道，发现了一个铁柜。打开门，里面是个显示器，下方是那五个板上的图案。用左右箭头搜索，当找到板子所在位置时，喇叭里便会发出该处的声响。如此重复，确定每个板子的精确位置，然后按下旁边的“Σ”键，喇叭里依次传出这五种不同的声音。反复听了两遍，确实把它们的顺序记住之后，我才转身离去。

带着红色书页，我回到来时路边的小屋。将上边的五个开关设到特定位置，使它们发出的声音和顺序与先前听到的一致。此时按下右边的按钮，门吱呀一声开了。登上古怪的

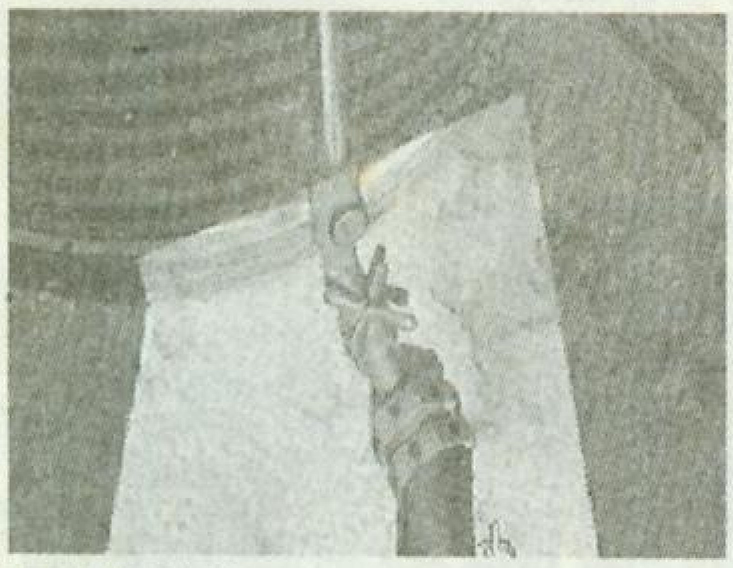


◀驾驶这列『火车』，就象坐在地铁的驾驶室里一样。

“火车”，我又踏上了艰难的归程。经过一番努力，我终于找到了 MYST 之书（我的“行车路线”如下：N－W－N－E－E－S－S－W－W－W－NW－NE－N－SE），回到了神秘岛。

树上的世界——查奈而伍德时代

把红色书页交给希拉斯，我转身出屋后直奔小路边放着锅炉的木屋。按着旋转塔上的指示，用密码 7,2,4 打开密码箱。我取出里面的火柴点燃锅炉，转动手轮启动蒸汽。出屋后走上木屋右侧一条隐秘的小径，坐上尽头处大树做成的“电梯”进入地下室，便可到达查奈而伍德时代。



▶只有将水管的总闸打开才能有动力？！



◀沿着木板铺成的小路走进薄雾弥漫的树林。

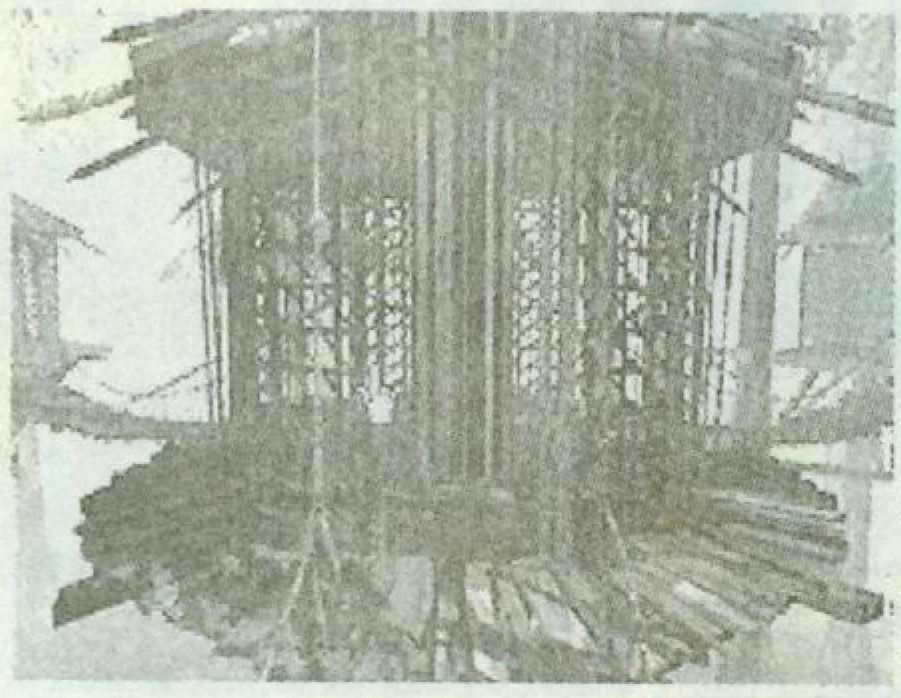
这里被烟波浩淼的水所包围着，只有木板铺就的小路可以落足，而纵横交错的水管看来象是提供动力的。我先到岛上打开了水管的总闸，耳畔传来一阵水声，这下水管里就有水可以做动力了。这里应该注意的是：凡是有水管分叉的地方，地上的开关就能把水导向不同方向，应注意扳动开关，使水流向需要的方向。将水流引导一个升降机前，打开旁边的开关使水流给升降机动力，这时便可坐上它升上二层。

眼前是一片树上构建的木屋，看起来已经废弃许久了，破旧的木椅、厚厚的尘土似乎在诉说这里曾经的风风雨雨。我没能找到什么有价值的东西，最后来到了另一个升降机处。由于没有动力，这个升降机不能各种。我顺着旁边的旋梯下行，并打开一扇由里面锁着的门，就回到了一层。接下来我将水引到这里，顺旋梯上二层后，旁边那个升降机便可以载着我升上三层。在这儿我终于找到了红色书页，另外还发现了半页白纸，我记下上面残缺不全的句子，带着红书页回到一层那个水管的世界。



▶木屋内乱七八糟的，就象有人打过架一样。

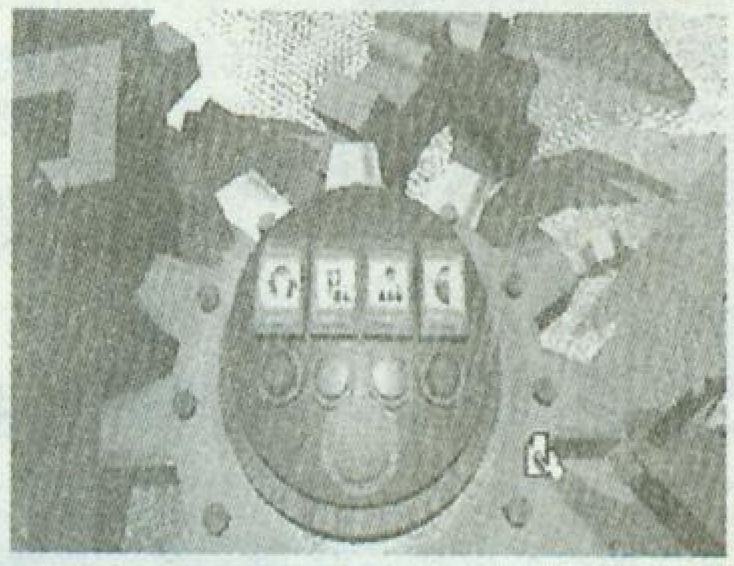
剩下来的便是拿到 MYST 的书回神秘岛了。我先走到一个断掉的木板处，扳动手柄架起一座桥，过去后把另一个手柄拉动，使水管伸出去与对岸的水管相互衔接，并把水引到此水管中。继续前行，便可借水管中水的动力使升降机工作。后面的事，不用我多说了。随着一阵轰鸣我被送回了神秘岛。



◀从外面看，木屋的造型很象《超级大金刚》中的场景。

机械之岛——麦坎尼克时代

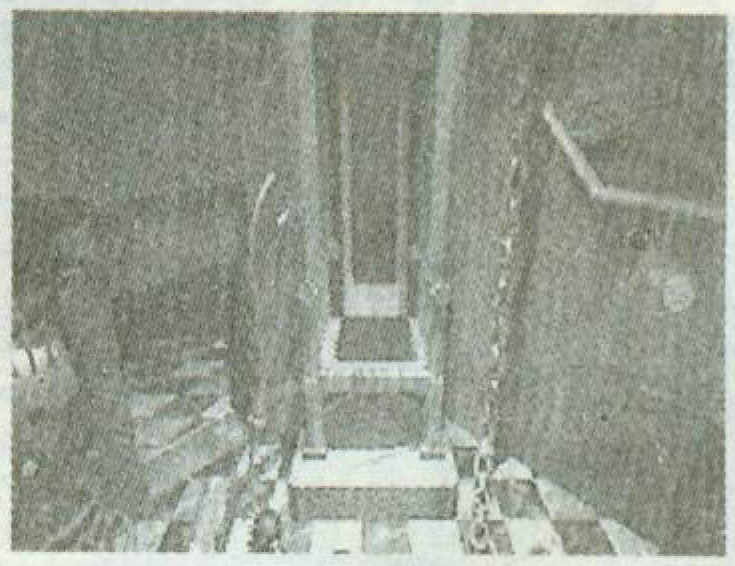
想到岛上那个水中的钟楼，我就难以克制自己的好奇。我来到岸边照着旋转塔给我的提示把钟调到了两点四十分。这时水中徐徐升起了一排齿轮。我进入钟楼，把密码 2,2,1 输入。又成功了，台子上的小齿轮转动后露出了一个缺口。根据这个世界的影射关系，我直奔码头上我曾经到过的那个大齿轮那儿。一阵天旋地转，我踏上了麦坎尼克时代的土地。



◀又是听力考验，真是太伤脑筋啦！

走进架在水中齿轮上的“别墅”，我不禁被那诡异的气氛和奇形怪状的装饰品搞得心跳加速。红书页很快便到手了，可为了找到回去的路，我颇费周折。走进地下室后，我将开关扳动使缺口对齐，出来关闭地下室的门，便可进入电梯。升到二层，按下中央的按钮后迅速走出电梯，就能找到整个岛的动力中枢，利用它可以使整个房子在水中转动，以去往两个水中孤岛。（如果还不熟练，先回屋子里去，到那里的一个模拟器上练练吧。好好利用敏锐的听力，会有所帮助的。）终于，我拿到了密码。输入到桥边那个密码机上，便算大功告成了。

最终的抉择——父与子、生与死



▶椅子左侧有个密门看见了吗？

希拉斯告诉我，只差一张书页他就可以得救了。我依他所言把书架第二层右边那本书上第 158 页的图输到壁炉上，进入密室。但我并没有直接去拿红书页，而是先翻开了绿色的书。真相大白了，原来希拉斯和阿古那背叛了他们的父亲阿特拉斯，现在他需要我去为他找来白色书页。幸亏我没放出那两个不孝之子，否则我的下场是……我不敢再想，也不去碰书页便回到书房。阿特拉斯的话让我想到了曾见到的两张残缺的白页。对在一起后，只见上面写着：“白色书页放在神秘岛上一个很醒目的地方，要找到它很容易，只要按照以下的顺序就行了。首先将岛上的指示开关全部打开，然后回到港口将指示开关关上即可。”依纸上所说，我终于找到了白页，并把它交给了阿特拉斯……



◀这就是『MYST』的岛主吗？你又在想些什么呢？

这似乎不是个大团圆的结局，邪恶真的被清除出这个世界了吗？平静能持续多久？我没有得到回答。

也许有正义的地方便会有邪恶，而正义必定胜利，这一点我始终相信。

——全文完——

文/杨琳　责编/PINSER

还是觉得它挺好

新年礼物

千里马游戏行迎新年 FC 文卡低价酬宾:
(所有文卡均附原厂精印中文说明书、全新电池。均可在普通八位机上运行)

中	第二次机械人大战	125元	水浒传	120元	外星战士(梦幻之星Ⅳ移植版)	120元
	重装机兵	115元	爆笑三国志	130元	战国群雄传	130元
文	封神榜	110元	光明之神	130元	基督山伯爵	130元
	吞食天地Ⅱ	110元	地道战	130元	外星战士Ⅱ	130元
游	荆轲新传	80元	三十六计	130元	林则徐	130元
			岳飞传	130元	争霸世纪	120元
戏	萨尔达传说	90元	上海大亨	120元	决战太平洋	130元
日	勇者斗恶龙		三国Ⅱ－霸王大陆	95元	水浒传(光荣)	130元
	Ⅰ.Ⅱ.Ⅲ.Ⅳ	80.90.120.120元	三国Ⅲ－中原霸者	78元	铁拳对钢拳	160元
文	太空战士 Ⅰ+Ⅱ.Ⅲ	140.130元	光荣三国	98元	超魔兽大战	130元
	圣火徽章Ⅰ.Ⅱ	90元.150元	吞食天地Ⅰ	98元	合卡(记忆均好):	
游	机械人大战		魔神英雄传	88元	二合一(成吉思汗+魔神)	120元
	Ⅲ.Ⅳ.Ⅴ	130.150.150元	半熟英雄	85元	(吞Ⅰ+太空Ⅱ)	120元
戏	南北战争	158元	成吉思汗	105元	四合一(魔神.勇Ⅲ.太空Ⅱ.吞Ⅰ)	198元
					(赠四套说明书,因书过重加邮费15元)	

真正特价月(只限外地邮购):时间限 1 月 15 日～2 月 15 日
1. 凡一次邮购卡 2 盘以上者,每盘再优惠 10 元,另送永久性"8 折购物特惠卡",并电脑登录存档。
2. 以前购卡两盘以上的朋友,可来信索要"8 折购物特惠卡"。

实在的换卡方法:(需在本公司购买的卡带才可办理)
1. 卡盒卡带及说明书均保持全新并记忆良好。
2. 将卡寄回同时,交纳 20 元手续费＋包装回邮费＋差价。
3. 包装回邮费可选择(1)平邮 10 元(2)快件 23 元。
4. 若原卡价高于所换卡,差额不退。
5. 卡差价以当月广告为准。
(另:请玩友不要用特快专递往回寄卡;寄卡时请用专用邮箱包装,以免损坏。)

邮购地址:北京市石景山区模式口北里 10 栋 1 门 302 室
高晓星收　　邮编:100041
(平邮一律免费,因邮政费用上涨,快件无论多少每批加 15 元)
电话:010－68807847　BP(只限北京):63202288－23030(汉显)
门市路线:地铁古城站下车,日月商场内

注:本行诚守信誉,款到即发货,若有质量问题凭购物小票一月内调换。本行备有 FC 文卡汇总介绍,随信 3 元即快件寄发。除 FC 卡外,本行还备有大量世嘉卡及 GB 卡现货,价格低廉,面向全国批发零售,每种 3 元即快件寄发价目单。

天缘电子

开业一周年庆典

优惠酬宾

现货供应

土星(SS)索尼(PS) SNK

超任＋博士七磁碟机

超霸＋超霸磁碟机

及游戏机配件、附件

凡在本店购游戏机者九折优惠

承接次世代游戏机改街机业务。

哈尔滨

总店地址:哈尔滨市道里区大安街 26 号
邮编:150010　联系人 收款人:张强
电话:0451－4649077　4649717
分店地址:哈尔滨市南岗区吉林街 41 号
邮编:150001　联系人:江飞　徐世民
电话:0451－3602830

索取目录单、价格单附 5 元成本费

(详情来函电话咨询)

梦幻の星

昨天梦想　　今天实现

VR2、铁拳 2 比赛 继续招募中 截止 1 月 30 日

请广大高手前来切磋

我们的价格	SS	1750 元(赠片)
	PS	1800 元(赠片二张)
	超任＋博士Ⅶ	1600 元(赠盘十张)

本专卖店供应各种次世代、超任及 MD 光碟、卡,另有各类游戏工具、PC 光碟。并附有租卡、换盘和二手货业务价格优惠继续办理分期付款业务。本游戏专卖店经营、批发、代购、代销。

地址:上海市普陀区梅川路 99 号
公交:44 路、94 路、63 路、105 路、223 路
电话:130－3190430　　邮编:200062
BP:126－830340　侯先生
　　126－777832　翟先生

广告

湖南友联游戏中心

以真诚换信誉　以信誉保质量

咨询电话:0731－2229097　查询电话:0731－2229109
批发电话:0731－4427424　投诉电话:01397310081

****

新年优价　　原装新货

新年快乐 万事如意

新春之际，我们谨代表友联向所有支持我们的玩家和同仁表示至真至诚的贺岁祝福！虽然窗外正是冰天雪地，但是这里是大家的春之乐园，游戏的天堂，来吧……

世嘉土星(无须引导)	1600元	世嘉Ⅱ型机(台产)	300元
索尼(无须引导)	1800元	GAME BOY(老式)	345元
任天堂64位机	1600元	GAME GEAR(送原装卡)	800元
超任＋博士7代	1500元	GAME BOY(超薄)	540元

*邮购地址:湖南省长沙市蔡锷北路123号(友联游戏中心)　*邮政编码:410005

土星软件

VR战士2
水晶传说
爆弹小子
少年街霸
魔法骑士
VR特警
新忍传
福尔摩斯
水浒演武2
世嘉拉力赛
斗神传S
天空之骑士2
新世纪少年
飞龙骑士2
钢铁雄狮
守护英雄
模拟城市2000
超兄贵
三国志英杰传
太空战斗机外传
龙之力量
战国兵法书
剑与魔杖
光之继承者
首领蜂
洛克人X3
肥瘦大盗
奇稻田秘录传
七之秘馆
庆应游击队
恐龙哥吉拉
天翔记
蚂蚁超人
3X3只眼(3CD)
退魔业
真女神转生
沙罗曼蛇2
X－MAN2
七龙珠2
异生物格斗
超级兵蜂
战斧

大航海时代3
钢铁生化人
梦游美国
阳光战士
王国传说
恶魔战士2
建筑大亨
中文三国志4
空想科学世界2CD
雷电神魔2
雷亚出击
泰坦战争
PSY幽灵记
正义之纹章
宇宙航舰
异族侵略战
摇滚强尼
鬼屋魔影2
刚果惊魂
惊魂之迷
月花雾幻谭(2CD)
灌篮高手
彩京
暗夜追击
梦精灵
超时空要塞
模拟大厦
饿狼传说3
疾风魔法大作战
升龙三国演义
必杀
世界英雄完美版
火龙
VR战士(大头版)
FIFA96
NBA96
土星炸弹人
四国战机特别版
刺激1945
名车大赛
梦幻模拟战3
VR赛车

生化悍将
海岸赛车2
绝地追踪
三国志5
D之食卓
谜之魔界村
飚车王
少年街霸2
赤壁之战2
花小露大作战
VR特警2代
中文版神秘岛
王国传说2代
战国风云录
太阁立志传2代
斗神传完美版
梦游美国巡回版
银河战士
绝地战警
音速鼠SONLC
鬼马小精灵
蝙蝠侠
模拟球会
斩红郎无双剑
皇龙三国演义
怪兽王传记
远离禁区
巴沙战机
世嘉拉力赛2代
高达2一苍之继承者
97足球
96格斗天王
皇家骑士团2
实况沙罗曼蛇
96VRBA2代
坦克大战
电脑战机
银河英雄传说
饿狼传说4
虎胆龙威

索尼软件

三国志英杰传
战斗国家
天翔记
审判之塔
A列车计划4
生化悍将
全频道体育
幻想水浒传
BIO警察
圣龙战记
Q版赛车
十二神徒传说
沙罗曼蛇2
少年街霸
救火英雄
音乐小子
NBA 96篮球
巫术7
梦游美国
空牙2001
坦克大战
拉力赛车
七龙珠
机甲大战
第四次机器人大战
虎豹直升机
蓝色星球
三维舰队
出击战争
怪鸭冒险
爵士兔
GT改版赛车
咸蛋超人
双截龙
机器猫
昆虫物语
阿拉丁魔毯
毁灭战士2
魔鬼赛车
泡泡龙Ⅱ
午夜狂奔
直入禁区
四驱车大赛
96俄罗斯方块

通天阁
水浒演武
豪血寺2
隐型战机(2CD)
雷电实况足球
超级大战略
生化危机
太阁立志传2
真人快打3
碰碰车2
怪兽格斗
钓鱼王
竞技格斗场
战斗摔角
铁拳2
山脊赛车2
海底大战争
真人街霸
枪神
斗神传2
高达V2.0
升龙三国演义
大盗伍佑卫门
D之食卓(3CD)
真人摔角霸王
飚车王
名车大赛
雨月奇潭
95格斗之王
信长疾风记
双子星传奇
最后一滴血
刺激1945
TOBAL NO.1
学校怪谈
刻命馆
跳棋
壮志凌云
SD高达乌蝇机
魔界物语
太空战士7
幽灵迷宫传
亚特兰大奥运会
时空侦探DD

梦之战警
天使之翼
时空少女
洛克人X3
赤壁之战
铁甲飞空团
SID战机
爆裂商人
藤丸地狱变
石头战记
超能力大战争
金田一少年事件簿
雷霆战机
水浒传——天命之誓言
新超级机械人大战
女神异闻录
失落的古代文明
97足球
幻影斗技
96NBA2代
鬼马小精灵
大航海时代2代
斗神传3代
皇家骑士团
水上摩托车
山脊赛车3代
首领蜂
战士之路2代
风云悟空忍传
新SD战国传
街霸方块2X
GOGO赛车
滑雪战斗开始
星战士
浪客剑心
天地无用
皇龙三国演义
高达2096
风之封印

广告

湖南友联游戏中心

庆友联街机分部开业

隆重推出新一代 GM－01 型全新街机管理器

❶我商行集电玩行业多年之经营，深谙转换器技术之关键，为解广大朋友之热望，现特隆重推出 GM－01 街机转换器，以谢各方朋友之厚爱！

❷GM－01 采用先进人工智能技术，通过对玩家按键之分析，即可自动识别当前游戏进行之状态，从而实现真正意义上的街机模拟能力，彻底解决了一直围绕转换器技术的两大关键问题（**不吃币的可靠计命控制，与仅由老板控制的难度选择。**）绝无吃币、停机、死机现象，对玩友亦可诸多限制，给玩友以很大自由，给老板以省心、放心！

❸GB－01 设计简单，使用方便，稳定可靠，价格特优，去哗众取宠之浮心，取扎实负责之诚意，替广大客户着想，给业界奉献一个质好价优的好选择。

❹GB－01 面向业界广大朋友，适用当前几乎所有机型，如 PS、SS、3DO、超任 64 等，只要能有 RGB 接口，即可完成控制；先进的控制技术使 GM－01 能适应丰富之节目。

❺为照顾某些朋友之要求，除计命方式外，还有计时方式供用户选择，计时长度为 3、5、10、15 分钟四种选择。欢迎来人参观、看样。

每个零售价：320 元　　**诚征全国代理商**

街机分部地址：长沙市解放东路 38 号 3 号门面　　电话咨询：0731－2284679

广而告之

①因全国邮费统一上调，故我中心邮购费用亦需同步，原邮资 80 元上调至 100 元，原邮资 50 元上调至 60 元，原邮资 30 元上调至 40 元，原邮资 15 元上调至 25 元。

②因邮购工作量大，请外地玩友办理邮购时写清回邮地址，联系电话、姓名及软件名称（如购买软件数量较多，请在汇款单上多写几个备选节目名称。）

③所有软件详细价格请参照 96.10 月－11 月广告或来电咨询，免费索取新软件目录。

一握"友联"手 永远是朋友

广告

电脑游戏竞赛筹备中

SEGA SATURN

SEGA

打擂台

THE KING OF Fighters '95

对战大竞赛！

■应玩家要求

初赛日期：1997 年 1 月 28 日

初赛地点：①GAME 大本营 静安店
镇宁路 452 号
电话：(021) 62519143　62519144

② GAME 大本营 徐汇店
天钥桥路 110 号维修中心 2 层
电话：(021) 64691808 × 117

③GAME 大本营 长宁店
娄山关路 507 号
电话：62340588　62341428

紧锣密鼓中

注意：无论本市或外地参赛者，均携带本人身份证去各专营店报名，在 1 月 28 日参加初赛。复赛日期另行通知。必须凭本人身份证办理，电话、来信一律不予办理。

总决赛奖品

1. 日本 SEGA 冬季限定版土星 壹名/壹台
2. 日本 SEGA 彩色手掌机(KG) 壹名/壹台
3. 日本 SEGA 土星赛车方向盘 壹名/壹台

鼓励奖　日本 SEGA 土星手柄 叁名/叁只

兴趣奖　随身带 CD 盒 陆名/陆只

总决赛：97 年 2 月 5 日

参赛者可自带手柄或摇杆，欢迎外县市组队参加！

报名截止
97 年 1 月 25 日
各报名专营店
简章备索

为示公允，本公司员工不得参与！

玩之宝电子娱乐多媒体专营店

新年将揭幕

'95 格斗之王竞赛细则及新店揭幕日期，敬请收听语音信箱 64603388

PC 游戏竞赛奖品多多

GAME 大本营

上海玩之宝贸易有限公司 主办

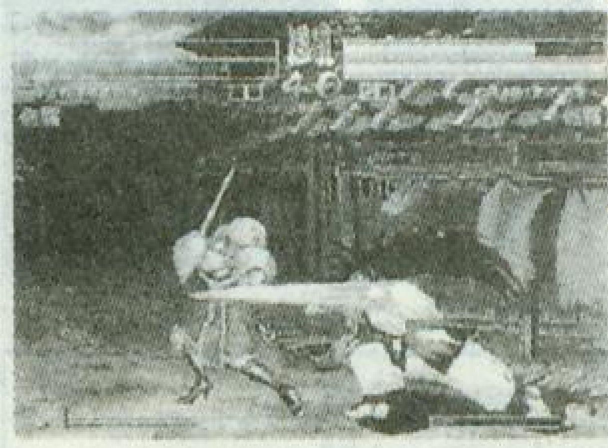
Shanghai Wiseboy Trade Co. Ltd.



基本操作＆特殊操作	
A	轻斩
B	中斩
C	重斩
D	踢
A+B	闪避
近身→+A+B	兜后
B+C	不意打(蹲防不可)
近身→+C	破坏防御(向前推)
近身←+C	破坏防御(向后扯)
↓↙←→·D	当身(持武器)、空手入白刃(空手)
对手倒地时近身↘+斩	倒地追打技1
对手倒地一定时间内↑+斩	倒地追打技2
倒地时←或→	移动起身
倒地时↖或↑或↗	快速起身
倒地时↓+任一键连按	倒下回复
连按开始键3次	抛开武器进行挑拨
接近落地的武器按A或B	武器拾取
A+B+C	怒气爆发
└ 怒气消失后A+B+C	连环斩(靠近对手连劈数刀)
└ 怒气消失后B+C+D	一闪(冲向对手擦身时劈一刀)
→→	前冲
←←	疾退
C+D	连续斩发动
└ C+D后AAA	连续斩技1
└ C+D后ABC	连续斩技2
└ C+D后BBC	连续斩技3
└ C+D后→AABBCCABCCCCC	14连斩
剑 客 专 用	
C+D	自动连续斩
A+B+C+D	武器击飞必杀技
招 式 注 解	
·	按前后顺序输入指令
+	同时输入前后指令
/	相邻的前后指令是"或"的关系
★	武器击飞必杀技,必须在"怒"值最大时方可使用,共通输入法为←→↘↓·A+B
(武)	表示须手持武器才可使用的技巧

NEO GEO	类型	厂商	容量
	ACT	SNK	378M

闪避
(AB同时按)


▲躲开霸王丸的突刺后，可以用强力的连续技来反击。

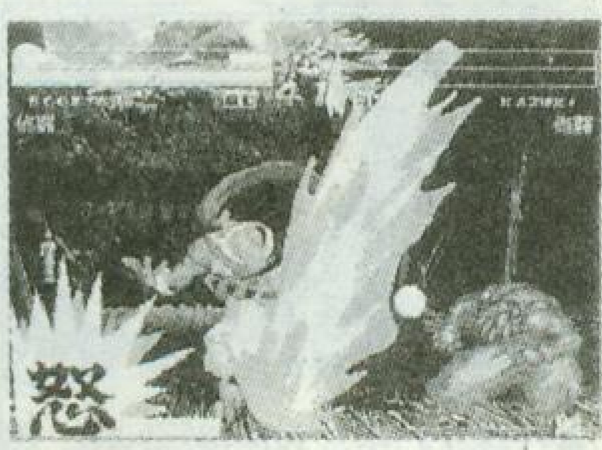
SNK格斗游戏中的著名技巧，是可躲开对手攻击的动作。尤其避开对手大技后,就可以乘隙反击了。不过闪避并不是万能的,须小心使用。

倒地追击
(对手倒地时↘或↑+斩)

这是对手倒地时追击对手的两种技巧。要根据与对手的距离来决定使用哪种技巧来追击倒地的对手。


▲霸王丸倒地后，夏洛特以能快速出击的↘+斩来追击。

怒气爆发
(ABC同时按)

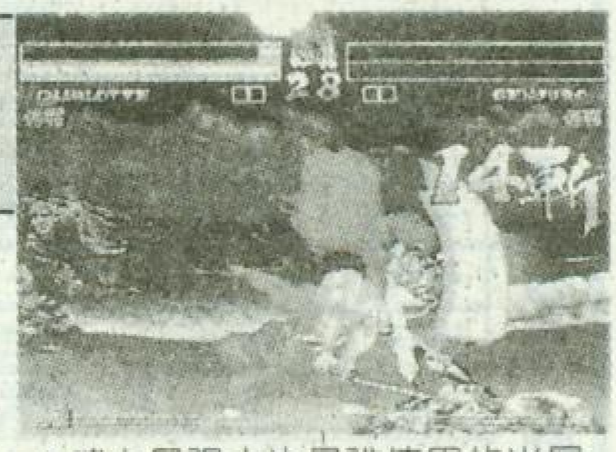


▲怒气爆发后身体会呈变红，攻击力也会提高。

在一定时间内角色攻击力会上升，并可以使用特殊的攻击技巧。一定时间后角色状态恢复,怒槽也会变为全空。

连续斩发动
(CD同时按)

CD两键同时按下后就可以使用多种特定的连续斩技巧，最好的使用时机是闪避对手攻击后或破坏对手防御后。



▲威力最强大也最难使用的当属华丽的14连斩。

天草四郎时贞



除了修罗的戒烈掌被取消了外，其它的招式并没有什么特别改变，但动作改变了的招式倒有很多。

修罗	逢魔刻		↓↘→(前)或↓↙←(后)·D
	死灵刃	(武)	↓↘→·斩
	汝·暗转入灭	(武)	→↓↘·斩·斩(攻击)/D(中止)
	天照封凰弩	(武)	↓↙←·斩
	瘴气断	(武)	→↓↘·D
	★凶冥十杀阵	(武)	←→↘↓·A+B
罗刹	逢魔刻		↓↘→(前)或↓↙←(后)·D
	冥府魔障弹	(武)	↓↘→·斩
	汝·暗转入灭	(武)	→↓↘·斩·斩(攻击)/D(中止)
	戒烈掌	(武)	→↓↘·D
	降魔招来破	(武)	↓↙←·斩
	★凶冥十杀阵	(武)	←→↘↓·A+B

风间火月

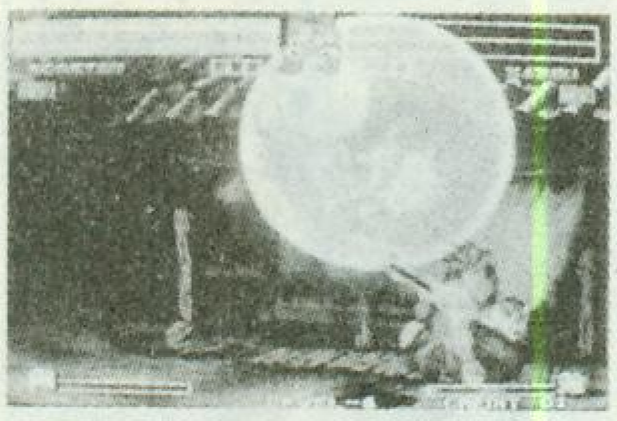


▲用熊熊火焰将对手包围。

受人注目的新角色，修罗可用集结火焰放射而出的焦热魂，而罗刹可以打出对空性能高，能一口气重创敌人的愚连脚。

修罗	焦热魂	(武)	↓↘→·任一键
	大爆杀	(武)	→↓↘·任一键
	灭炎	(武)	↓↙←·任一键
	炎灭	(武)	←↓↙·斩
	炎返	(武)	被打飞时A+C
	★暴爆·火炎击	(武)	←→↘↓·A+B
罗刹	愚连脚(可连用)		→↓↘·任一键 →或←+任一键
	六道烈火(可连用)	(武)	↓↘→·A/B/C
	炎灭	(武)	←↓↙·斩
	★炎邪觉醒	(武)	←→↘↓·A+B

风间苍月

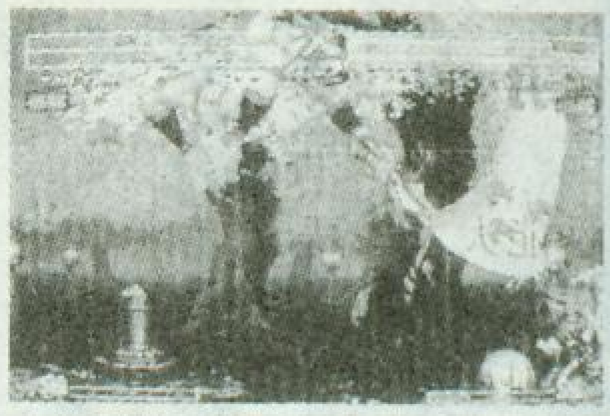


▲在跳跃后用水泡将自己包围，然后该怎样攻击对手呢？

另一名全新角色就是风间苍月，修罗的招式浮月可使被击中的对手在一定时间内不能动弹，而罗刹则用多彩多姿的跳跃后的攻击技巧来对付敌人。

修罗	月光	(武)	→↓↘·斩
	浮月	(武)	↓↘→·任一键
	月隐	(武)	↓↙←·斩
	★消波·风月斩	(武)	←→↘↓·A+B
罗刹	死月		空中↓↙←·斩
	圆月	(武)	空中↓↘→·A/B/C
	月轮波	(武)	↓↘→·斩(可空中使用)
	★月升·水柱波	(武)	←→↘↓·A+B

塔姆塔姆



▲斜后跳重斩的攻击范围仍是特别长，好好利用这点吧！

久违了的塔姆塔姆，他那一招扔出头骨的必杀技这次变成可以向上方向或下方向打出，以及连续多次扔出，可谓一招多用。

修罗	风轮杀	(武)	→+斩连按
	骷髅弹		↓↘→(上)或↓↙←(下)·斩
	火爆弹		→↓↘·斩
	轮转脚		←↓↙·斩
	★怒火爆弹		←→↘↓·A+B
罗刹	爆弹·爆弹		↓↘→·C
	骷髅·骷髅(可连用3回)		↓↘→·A(上)/B(下)
	轮转脚		←↓↙·斩
	★怒火爆弹		←→↘↓·A+B

柳生十兵卫

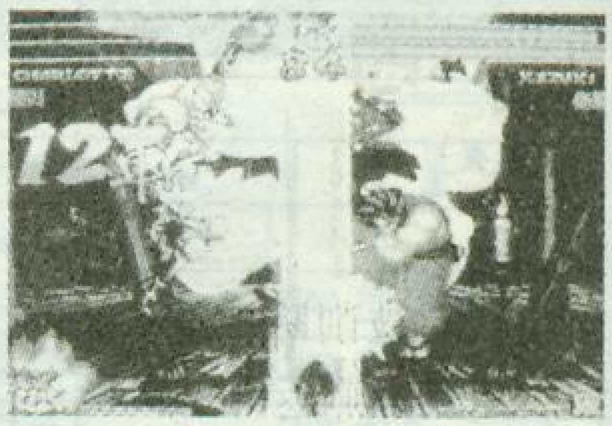


▲本次的二角罗刀不但威力大，还可放在连续斩中使用。

只有水月刀是属于共通招式，其余招式则完全不同，新技双月阵则是用壹之太刀和贰之太刀击溃敌人防御，再用叁之太刀去杀伤对手的招式。

修罗	喝咄 水月刀	(武)	↓↘→·斩
	二角罗刀	(武)	→↓↘·斩
	八相发破	(武)	→+斩连按
	★绝 水月刀	(武)	←→↘↓·A+B
罗刹	喝咄 水月刀	(武)	↓↘→·斩
	心眼刀 天罗	(武)	↓↙←·C
	心眼刀 相破	(武)	↓↙←·B
	心眼刀 水月	(武)	↓↙←·A
	双月阵(可连续输入)	(武)	↓↘→·A+B/A/B
	★激 双岚阵	(武)	←→↘↓·A+B

夏洛特

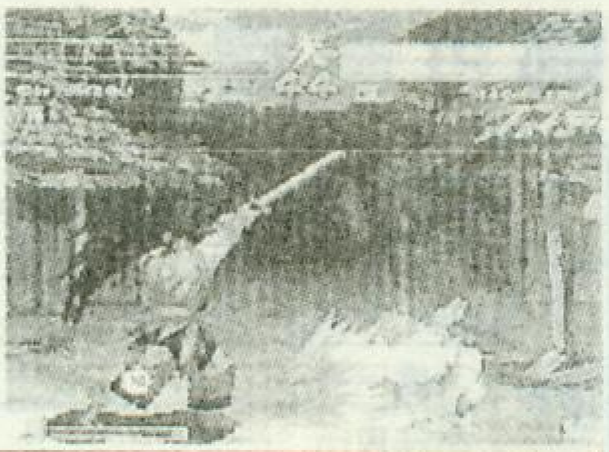


▲《天草降临》中最华丽的武器击飞必杀技当属夏洛特的水晶玫瑰，以敌人的鲜血来染红白色玫瑰吧！

《真·侍魂》中的夏洛特在本作中又登场了，三角剑是运用剑发出的冲击波去攻击对手，可算是飞行道具类必杀技，而夏洛特最主要的特色无疑是她那强力的普通技。

修罗	破空剑	(武)	→↓↘·斩
	前进喷泉	(武)	→+斩连按
	迅光三角剑	(武)	↓↘→·斩
	★七星光芒剑	(武)	←→↘↓·A+B
罗刹	破空剑	(武)	→↓↘·斩
	迅光踢	(武)	↓↘→·D
	致命三角剑	(武)	↓↘→·斩
	★水晶玫瑰	(武)	←→↘↓·A+B

霸王丸



旋风裂斩和弧月斩的性能大大提高了，但修罗中原不能蹲防的刚波和旋风波则变成可以蹲防了。

修罗	旋风裂斩	(武)	↓↘→・斩
	弧月斩	(武)	→↓↘・斩
	疾风弧月斩	(武)	前冲中→↓↘・斩
	烈震斩	(武)	←↓↙・斩
	★天霸封神斩	(武)	←→↘↓・A+B
罗刹	旋风裂斩・刹	(武)	↓↘→・斩
	弧月斩	(武)	→↓↘・斩
	疾风弧月斩	(武)	前冲中→↓↘・斩
	刚波		→↓↘・D
	旋风波	(武)	↓↘→・D
	凤刃	(武)	←↓↙・斩
	★天霸断空烈斩	(武)	←→↘↓・A+B

牙神幻十郎



牙神的风格跟以前还是一样，都是一找出破绽就可以用三连杀或三空杀去重创敌人，此外桐霸光翼刃的对空性能有所提高。

修罗	神之镜	←↓↙・斩
	冰之岩	空中↓+斩
	冻气之刃	↓↙←・斩
	冻气弓	↓↘→・斩
	冰之花	→↓↘・斩
	★冻神之刀	←→↘↓・A+B
罗刹	冰之花	→↓↘・斩
	冰气之刃	↓↙←・斩
	冻气弓	↓↘→・斩
	吹雪之枪	→+斩连按
	★冻神之刀	←→↘↓・A+B

桔右京



由于修罗、罗刹两方面都有几招被削除了，所以就善于运用“燕返”和强力去迈向取胜之道吧！

修罗	细雪	(武)	↓↙←・斩
	非剑 细雪		↓↙←・D
	燕返	(武)	空中↙↓↘→・斩
	胧刀	(武)	↓↘→・斩
	★燕六连	(武)	←→↘↓・A+B
罗刹	云雀	(武)	↓↙←・D
	细雪・闪	(武)	↓↙←・斩
	燕返	(武)	空中↙↓↘→・斩
	阳炎	(武)	↓↘→・斩
	★梦想残光霞	(武)	←→↘↓・A+B

绯雨闲丸



▲普通技中的一大变更是近身重斩居然是抽出一柄大刀来攻击。

由于他在前作中已经够强，所以本作中并没有什么长进，不过冰雨返和梅雨圆杀阵的指令有所变更，总之，好好利用他那把古怪的大雨伞吧。

修罗	五月雨斩	(武)	↓↙←・斩
	雾雨刃(怒时为豪雨)	(武)	↓↘→・斩
	冰雨返	(武)	↓↘→・D
	真・雨流狂落斩	(武)	按住D一定时间后放开
	梅雨圆杀阵	(武)	→↓↘・斩
	★暴雨狂风斩	(武)	←→↘↓・A+B
罗刹	时雨	(武)	空中↓+斩
	小雨	(武)	空中↑+斩
	雷雨	(武)	“小雨”中按斩键
	雾雨刃(怒时为豪雨)	(武)	↓↘→・斩
	真・雨流狂落斩	(武)	按住D一定时间后放开
	梅雨圆杀阵	(武)	→↓↘・斩
	★雨流裂杀刃	(武)	←→↘↓・A+B

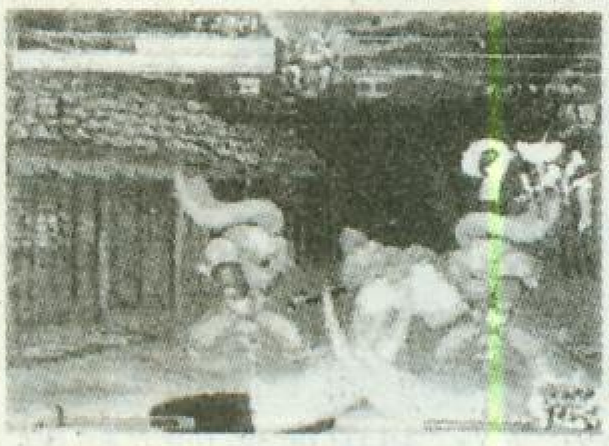
花讽院赅罗

修罗	垮落		空中↓+任一键
	硬碰	(武)	→↓↘・斩
	乱舞打	(武)	↓↘→・斩
	地震丸		↓↓・任一键
	抓・天花板		←↓↙・A
	抓・石头		←↓↙・B
	抓・尻		←↓↙・C
	★拳狮	(武)	←→↘↓・A+B
罗刹	百贯落		空中↓+任一键
	喝！		↓↘→・斩
	圆心杀		↓↙←→・斩
	★仁王爆震杀	(武)	←→↘↓・A+B

首斩破沙罗

修罗	刺足		空中↓+D
	友引	(武)	→↓↘・任一键
	影缝	(武)	↓↘→・斩
	影吸		↓↙←・任一键
	空刺	(武)	空中↓↘→・斩
	鸫魂	(武)	←↓↙・斩
	头骨割		空中↙或↘+D
	★影舞・酬	(武)	←→↘↓・A+B
罗刹	刺足		空中↓+D
	影出	(武)	→↓↘・斩
	影吸		↓↙←・任一键
	空刺	(武)	空中↓↘→・斩
	地刺	(武)	↓↘→・斩
	影骗		←↓↙・任一键
	头骨割		空中↙或↘+D
	★影舞・梦弹	(武)	←→↘↓・A+B

加尔福特



可能前作中修罗的招式太强，因此本作中修罗的的必杀投掷技被取消了。当然，好狗狗巴比仍会在需要的时候助你一臂之力。

修罗	电光镖	↓↘→・斩
	影分身	→←↙↓↘→・A(左)/B(右)
	反击斩杀	→↘↓↙←・A+C(首)/B+D(背)
	反击空袭	受创中A+C(首)/B+D(背)
	忍犬冲刺	↓↙←・A
	机枪忍犬	↓↙←・B
	突袭忍犬	↓↙←・C
	强击忍犬	↓↙←・D
	星尘落	空中↓+C
	★超级双重狙击 (武)	←→↘↓・A+B(首)/C+D(背)
罗刹	电光斩	→+斩连按
	雷光刃	↓↘→・A(站立)/B(蹲下)
	影分身	→←↙↓↘→・A(左)/B(右)
	反击斩杀	→↘↓↙←・A+C(首)/B+D(背)
	反击空袭	受创中A+C(首)/B+D(背)
	重力狙击	→↓↘・任一键
	前冲重力狙击	前冲中→↓↘・任一键
	闪光斩	↓↘→・C
	星尘落	空中↓+C
	★残象闪光斩 (武)	←→↘↓・A+B

服部半藏

雀落、空蝉天舞、空蝉地斩的出招指令均有所变更，但是其它招式并没有什么大的变动，放心用以往的战术来作战吧！



▲连续技中的爆炎龙打中对手时对手是不会倒地的。

修罗	爆炎龙	↓↙←・斩
	影分身	→←↙↓↘→・A/B
	空蝉天舞	→↘↓↙←・A+C
	空蝉地斩	→↘↓↙←・B+D
	附身之术・佛	受创时A+C
	附身之术・鬼	受创时B+D
	烈风手里剑	空中顶点↓↘→・斩
	雀落	近身→↓↘・斩
	雀落・飒	前冲近身→↓↘・斩
	空转击	空中↓+C
	★微尘隐	←→↘↓・A+B
罗刹	爆炎龙	↓↙←・斩
	影分身	→←↙↓↘→・A/B
	静音	↓↓・斩
	猿舞	←↓↙・任一键
	烈风手里剑	空中顶点↓↘→・斩
	爆炎微尘隐	→↓↘・任一键
	空转击	空中↓+C
	★毒龙	←→↘↓・A+B

娜可露露

修罗	胜利之刃 (武)	←↙↓・斩
	风之刃 (武)	→↓↘或↓↘→・斩
	神之轮舞	←↓↙・斩
	飞鹰吊挂	↓↙←・D
	吊挂攻击	飞鹰吊挂时A/B(横),C(下)
	风神之刃	飞鹰吊挂时A+B
	鹰爪	↓↙←・C
	风神脚	空中↓+D
	疾风击	空中↓+C
	★辉神之轮舞	←→↘↓・A+B
罗刹	神之轮舞	←↓↙・斩
	乘狼	↓↙←・任一键
	狼背降下	→或↑/↓或←+D(前,正下,后)
	乘狼攻击	A/B(横方向)或C(上方)
	闪光之牙	乘狼时←↙↓・斩
	天之牙	乘狼时→↓↘・斩
	分离攻击	闪光之牙中←/→/↖/↗+C 天之牙中←/→/↖/↗+C
	稻妻之牙	空中↓↘→或→↓↘・斩
	守护之牙	在娜可露露倒下时A+C
	风神脚	空中↓+D
	疾风击	空中↓+C
	★辉神之牙 (武)	←→↘↓・A+B

莉姆露露

修罗	桐霸 光翼刃 (武)	→↓↘・斩
	三连杀 (武)	↓↘→・斩(可连用3回)
	樱华斩 (武)	↓↙←・斩
	霞刃 (武)	→↓↘・D
	红 (武)	←↓↙・斩
	★五光斩 (武)	←→↘↓・A+B
罗刹	桐霸 光翼刃 (武)	→↓↘・斩
	三空杀 (武)	↓↘→・斩(可连用3回)
	里樱华・菖蒲 (武)	↓↙←・斩
	百鬼杀 (武)	↓↙←→・斩
	紫暮 (武)	←↓↙・斩
	★里五光 (武)	←→↘↓・A+B

千两狂死郎

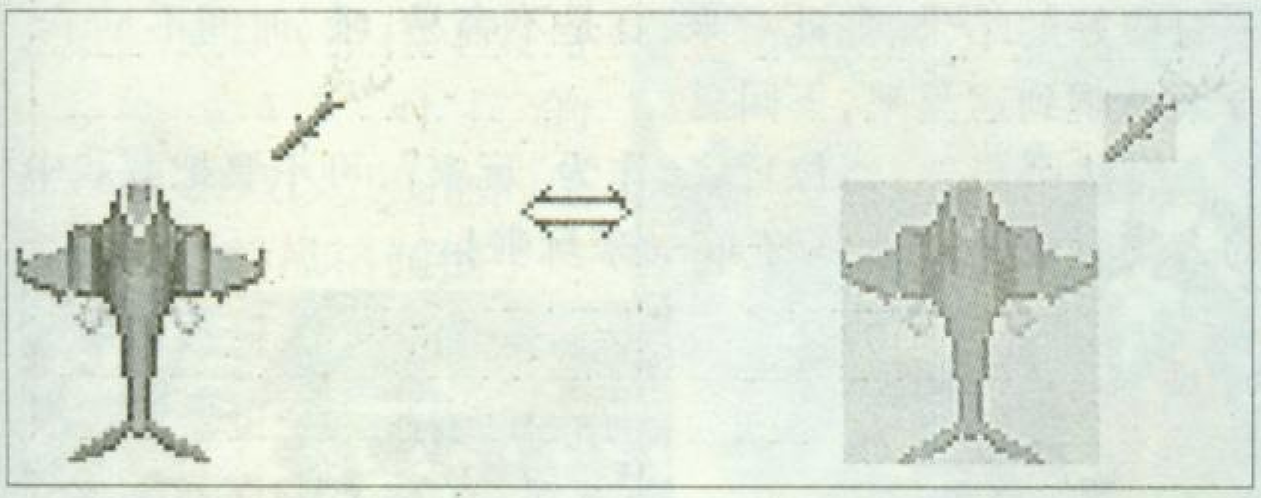
修罗	火炎曲舞	←↓↙・斩
	回天曲舞 (武)	→↓↘・斩
	虾墓地狱 (武)	↓↘→・D
	大津波 (武)	↓↙←・斩
	血烟曲舞 (武)	空中↓+斩
	跳尾狮子 (武)	↓↙←・斩
	★鬼之舞 (武)	←→↘↓・A+B
罗刹	八岐大蛇	↓↘→・斩
	血风独乐 (武)	→↓↘・斩
	狂死郎宴舞 (武)	↓↘→・D
	跳尾狮子 乱心 (武)	↓↙←・斩
	★血肉之舞 (武)	←→↘↓・A+B

游戏制作入门(十)

TOUCH(接触)

文/魔法师

哈！我是魔法师，看了题目，可不要误会本节与安达充的《TOUCH》有什么关系。这里的TOUCH指的是游戏中活动物体之间和活动物体与不活动物体之间的TOUCH。可不要小看这个TOUCH，它可是游戏过程中极其重要的部分。打个比方，有一部待触发的机器和一排触发它的按钮，与之一一对应的即是一堆游戏中待触发的事件和一堆TOUCH。可以这么说，大多数游戏中(RPG、SHT、ACT……)的事件触发都是依靠TOUCH的。

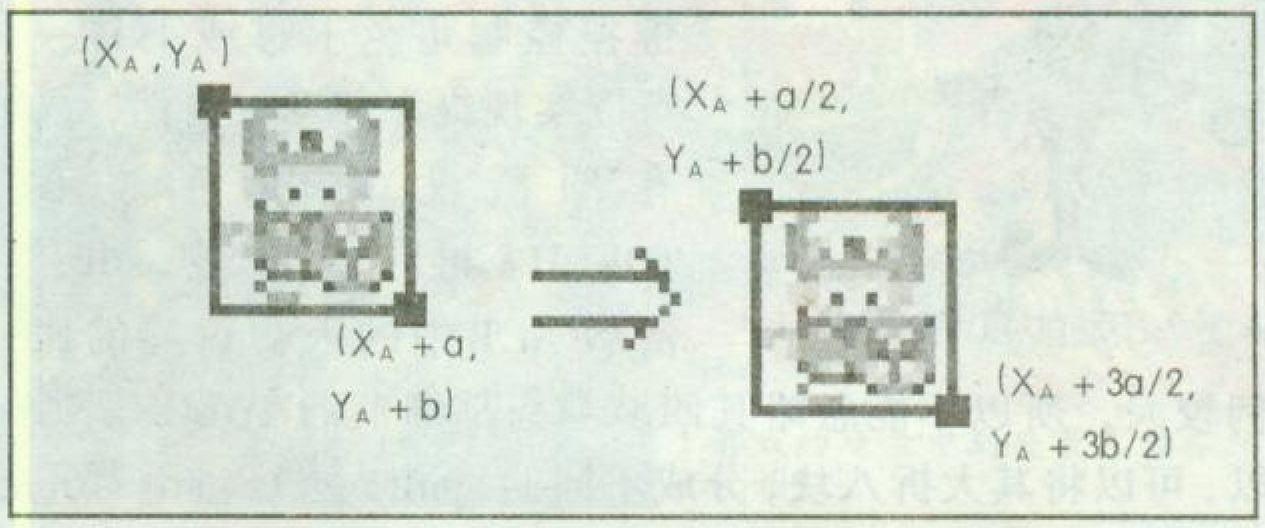


▲图1:角色都是由SPIRIT构成

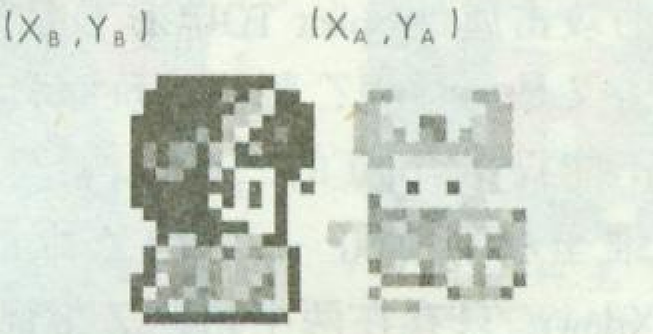
先讲一讲最基础的接触原理吧。看看图1，哦，是spirit，我讲过的，还记得吗？说明白了，TOUCH是spiritA与spiritB之间的接触或是spiritA与背景C(某一层)之间的接触。spirit都是矩形的，可以设spiritA的二维坐标(x_A,y_A)-(x_A+a,y_A+b)，其中a,b分别是spirit的长、宽。同理spiritB的二维坐标(x_B,y_B)-(x_B+c,y_B+d)。接触，就是两个spirit的矩形有交集，如图2。表现在数学公式上嘛：$x_B+d \leq x_A \leq x_B-a$，且$y_B+c \leq y_A \leq y_B-b$。哦，忘了说了，在电脑程式中坐标系原点一般都是定在左上角(0, 0)，如图3。如果同时满足上面两式，那么这spirit就TOUCH了，其实很简单的。

原理虽然简单，但是细究起来可有许多麻烦之处。下面就从简单开始！

在所有可以利用到TOUCH的类型中，RPG是最EASY的了。首先，从远古时代(?)到现今的RPG中人物在屏幕中的比例很小，这就可以不深究其四肢或头部等细节物体与周围物体的接触。所以，一般的RPG中，一个人物的构成只是一、二个spirit，而利用到接触的只有位于底部的spirit。第二，RPG中人物移动的距离一般都和背景与前景的通用spirit的X，Y方向长度成比例，一般移动都是以格表示，几乎没有真正的逐点移动。在近年的超大RPG中的"柔滑移动"，实际上原理还是逐格移动，只不过移过一格过程中的帧数变得很多，如图4。于是，就可以把人物spirit的坐标定为(x_A-a,y_B-b)-(x_A,y_B)，为什么要反置呢？当然啦，以人的脚部坐标(x, y)作参照点比用头部坐标加减人的身高作参照点方便多了。于是，这种以格移动的RPG中TOUCH的公式就是(x_A,y_A)=(x_B,y_B)。这里的(x_B,y_B)是指spiritB在下一指令下将要移动到的坐标。如图5，这时如果按右键，就TOUCH了，就触发事件了：某线人对勇者说："去东边找来水晶餐具！"(开个玩笑)。可以看到，RPG中的TOUCH只用判断底部spirit的(x, y)，是很EASY吧。

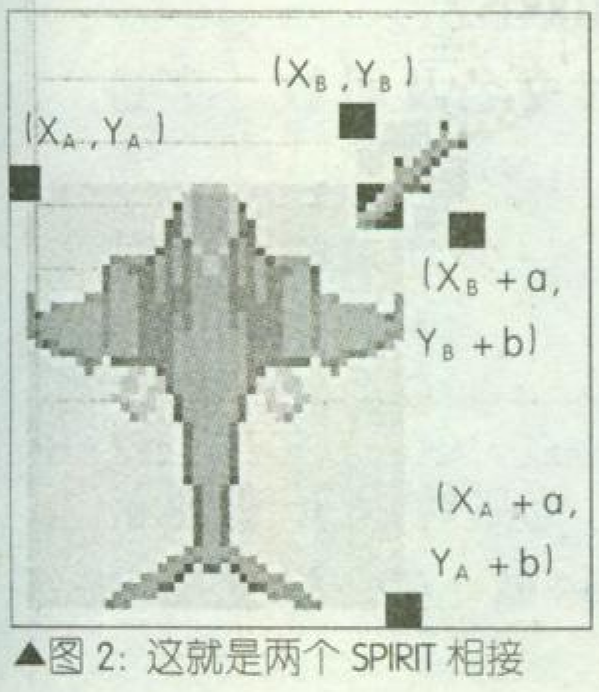


▲图4:每次移动a/2或b/2就顺畅多了。

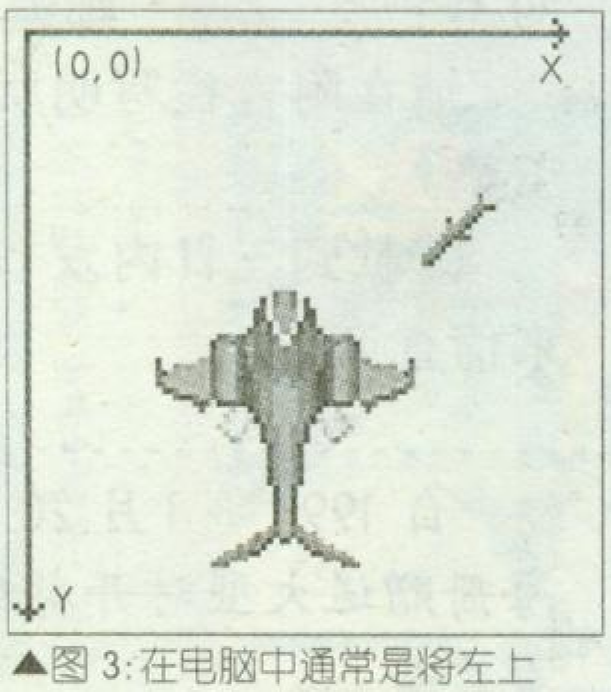


▲图5: 两个spirit两遇就是进行对话的TOUCH。

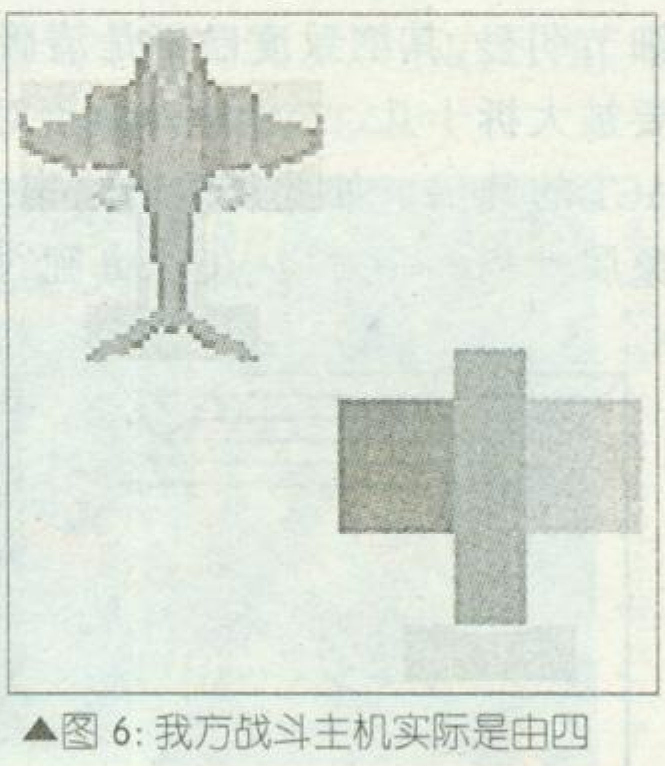
接下来是次EASY的射击游戏。一般，主机(也可以是人啦，车啦什么的)由1~3个spirit构成，如图6，而子弹、敌机之类就简化到一个spirit了，至于敌方BOSS可有不少的spirit。交集的公式和上面基础中讲的相同，$x_B+d \leq x_A \leq x_B-a$且$y_B+c \leq y_A \leq y_B-b$。可以说，SHT是较标准的TOUCH类。SHT比较注意的是速度感，所以不同的物体要以不同的速度来移动。如何实现速度？首先要确定这个SHT游戏一秒有多少帧(n帧)，可不能太少。然



▲图2: 这就是两个SPIRIT相接触时的情景。

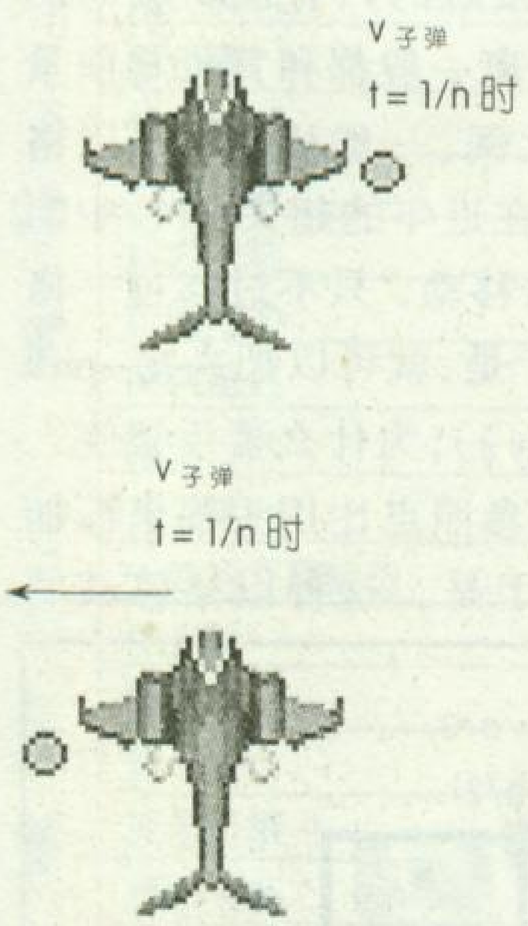


▲图3:在电脑中通常是将左上角定为坐标原点。



▲图6:我方战斗主机实际是由四个spirit组成的。

后根据 S＝V·t(S 距离，V 速度，t 时间)，来确定 1/n 秒中物体移动的距离 S(即点数)。比如子弹的移动一般都要比主机快。聪明的玩家一定会想到一个问题：如果是子弹 B 在 1/n 中移动的距离 S 比主机的长 a 或宽 b 都要大，那么，在某种情况下，这枚子弹是永远也击不中主机的！如图 7。怎么解决呢？最灵便的而且不利用数学关系的方法是让 S≤a/2 且 S≤b/2。如此，大概就可以了吧。



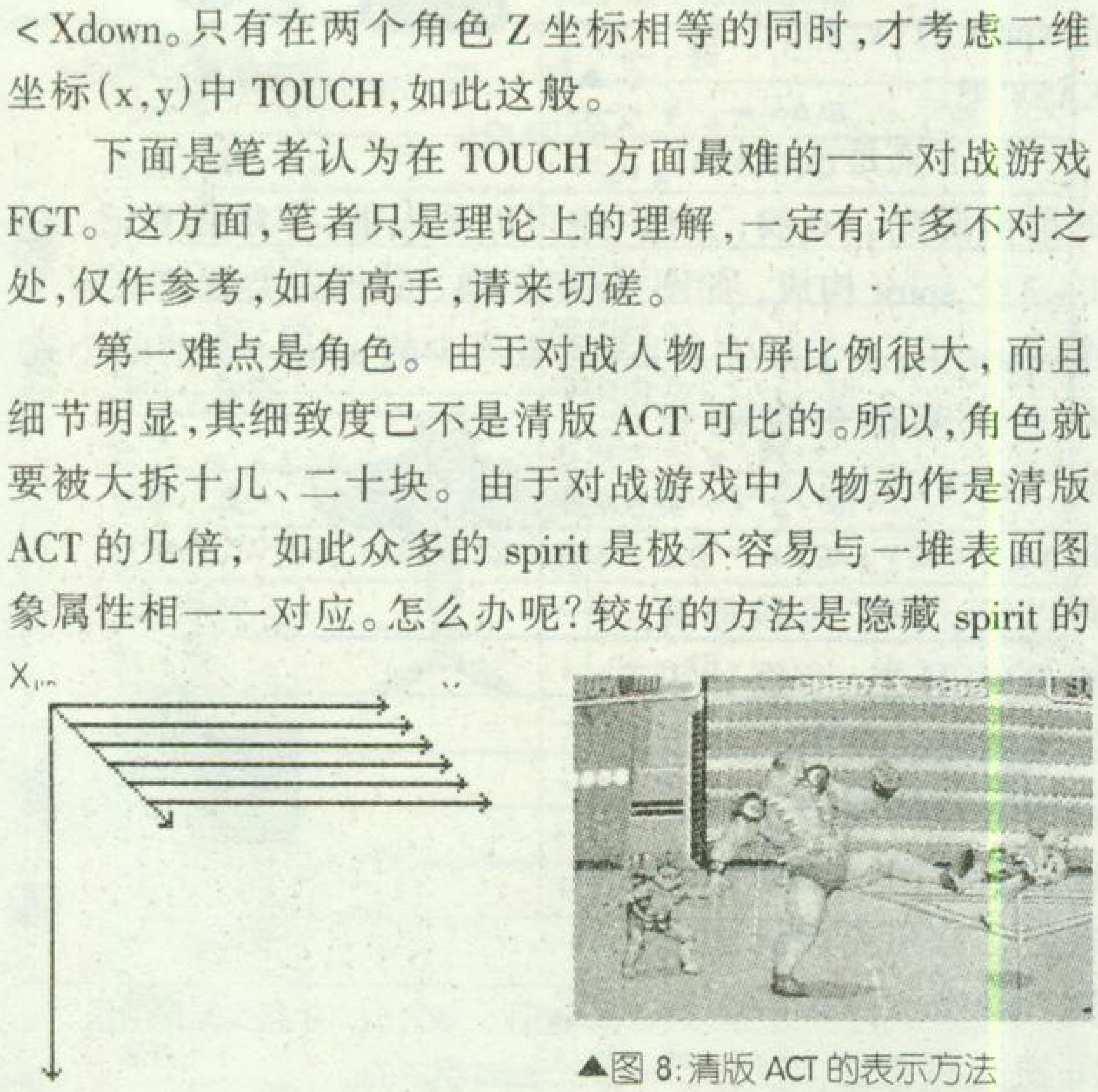
▲图 7：不动就可以躲子弹了！

SHT 游戏就讲这么多了。下面是较为麻烦的清版 ACT。

一般的清版 ACT 是伪三维的，上下键可以控制纵深移动。先说说线的关系吧。一般将可纵深移动的范围定义为 Xup＜x＜Xdown，如图 8。这里 Xup，Xdown 是有确定的值。再将其区分成为 n 行(线)，每次键控控制角色上移或下移一行以实现纵深移动。自然，只有同线上的角色才有 TOUCH。再讲一下人物，由于清版 ACT 中的人物占屏的比例较大，所以不能忽略其四肢与头部细节的 TOUCH。所以，可以将其大拆八块，分成不同的 spirit，每个 spirit 都是有属性的。举例来说，头部和腹部的 spirit 属性是受攻击后损伤严重，而拳脚之类的 spirit 的属性：平时受攻击受损，在按下某些键时，有攻击性。于是，在 ACT 游戏中玩家所作的就是用攻击属性的 spirit 去 TOUCH 敌方的 spirit，不让敌方的攻击属性 spirit TOUCH 自己人物的 spirit. 那么，跳跃攻击又是怎样呢？聪明的玩家肯定会看到，实现跳跃攻击是不能只用 spirit 的二维(x, y)坐标的。对，那么在原来的二维坐标再加上一个伪三维的 Z 向坐标，即 Xup＜z＜Xdown。只有在两个角色 Z 坐标相等的同时，才考虑二维坐标(x,y)中 TOUCH，如此这般。

下面是笔者认为在 TOUCH 方面最难的——对战游戏 FGT。这方面，笔者只是理论上的理解，一定有许多不对之处，仅作参考，如有高手，请来切磋。

第一难点是角色。由于对战人物占屏比例很大，而且细节明显，其细致度已不是清版 ACT 可比的。所以，角色就要被大拆十几、二十块。由于对战游戏中人物动作是清版 ACT 的几倍，如此众多的 spirit 是极不容易与一堆表面图象属性相一一对应。怎么办呢？较好的方法是隐藏 spirit 的



▲图 8：清版 ACT 的表示方法

表面图象属性，把 spirit 置于幕后。这时，游戏中的 spirit 可以分为两类：显示型 spirit 和判定型 spirit，如图 9。显示型 spirit 显示外部图形，判定型 spirit 居于幕后，起实际判定 TOUCH 的作用。显示型 spirit 与一套判定型 spirit 一一对应。说明一点，隐藏的判定型 spirit 之间是可以重叠，只不过要优先级的问题。这需要视具体问题来设定。第二难点，是如何实现攻、防等复杂的 TOUCH。这里，判定型 spirit 的属性各种各样。比如，按攻击键时，攻击部位(如拳、脚)呈攻击属性，不能防御而露出破绽的部位呈受攻击损伤加倍属性，拉后时的防御，有战立防御和蹲下防御，还有空中防御等等，真是复杂的很，让人头大。处理好这些才能让对战游戏更接近真实，手感才能好，要不然看着能打到却打空，不让人奇怪才怪呢！这就是前面的显示型 spirit 之间视觉上的 TOUCH 与隐藏的判定型 spirit 之间的 TOUCH 没有一一对应好的结果。如此看来，真是不容易。哦？时间不早了，今天就聊到这里吧，下回见。

魔法师忠告：诸位玩家，作为“玩家”，可不要把游戏中的人物看成一堆矩形的 spirit 来玩啦！


▲图 9：这是波动拳的真身。

责编：H·MAN

本刊邮购信息

'96 格斗天书	每册 23 元
'96 上半年合订本	每册 27 元
'96 合订本	每册 19.8 元
'95 典藏本	每册 22 元

以上各书邮购办法：

①每册加收挂号费 1 元，邮费免收；

②到当地邮局汇款至北京宣外西草厂街 39 号；　　邮编：100052

请在附言栏写明所邮书名及册数，字迹工整。

③款到三日内发书，一个月未收到书请来信查询。

自 1997 年 1 月 20 日起邮购以上图书者，每册赠送大型对开游戏招贴 1 张，详见第 80 页广告。



Christmas NiGHTS into dreams…

クリスマスナイツ

冬季限定版

此游戏在11月22日至12月25日之间随主机赠送，只要买SS主机即可得到这款作为圣诞礼物的《Christmas NIGHTS》。

SS	厂商 SEGA	类型 ACT
	媒体 CD-ROM	发售日 96年底

今年的圣诞节与可爱的NIGHTS一同度过吧！

今夏，SEGA推出了要与《马里奥64》对抗的《NIGHTS》，游戏以其绚丽的色彩，流畅自然的风格倾倒了广大玩家。现在只作为礼物赠送的冬季限定版也登场了。本作是在前作的基础上，将其中一部分彻底改进为具有圣诞气氛的作品，画面及音效等都颇具浪漫的气息。

本作继承了前作的所有特点，各位可以看出画面仍是那么绚丽多姿。如果你选埃里奥特开始游戏的话，就会以与前作相反的方向进行游戏，体验新的乐趣。另外，随时间的变化背景会变也是相当有趣的。

具有圣诞的欢乐气氛！





↑→游戏背景会随着主机设定的时间而变化，与现实的季节相同。



↑游戏的场景中到处散落着各种圣诞礼物！

换上圣诞装束的角色！



←原本紫色的NIGHTS变成了红色，设定方面稍有变更。



←埃里奥特身穿圣诞老人的服装登场！



←克拉莉丝的发型也与以前不太一样了。



↑可爱的美梦精NIGHTOPIAN仍会登场！

随时间而变！形形色色的《NIGHTS》

花草茂盛的NIGHTS

在春、夏、秋三季玩，背景中会布满了郁郁葱葱的草木，与原作基本无大差别，可于其中体验生命的活力。



←在这绿色的世界中遨游，浑身充满活力。

冬季的NIGHTS

到了冬季不但满眼是雪的世界，主角们也换上了冬装。在这样的场地中游戏，就象游历阿尔卑斯一样地惬意。



←不但克拉莉丝换上了鲜艳夺目的冬装，连指示方向的箭头也改变了颜色。

HAPPY NEW YEAR NIGHTS

到了正月，大家都换上了新年的装束，游戏中也充满了欢乐的气氛。玩友们，HAPPY NEW YEAR!



←圣诞蜡烛也会出现在游戏之中。NIGHTS，也祝你节日快乐！



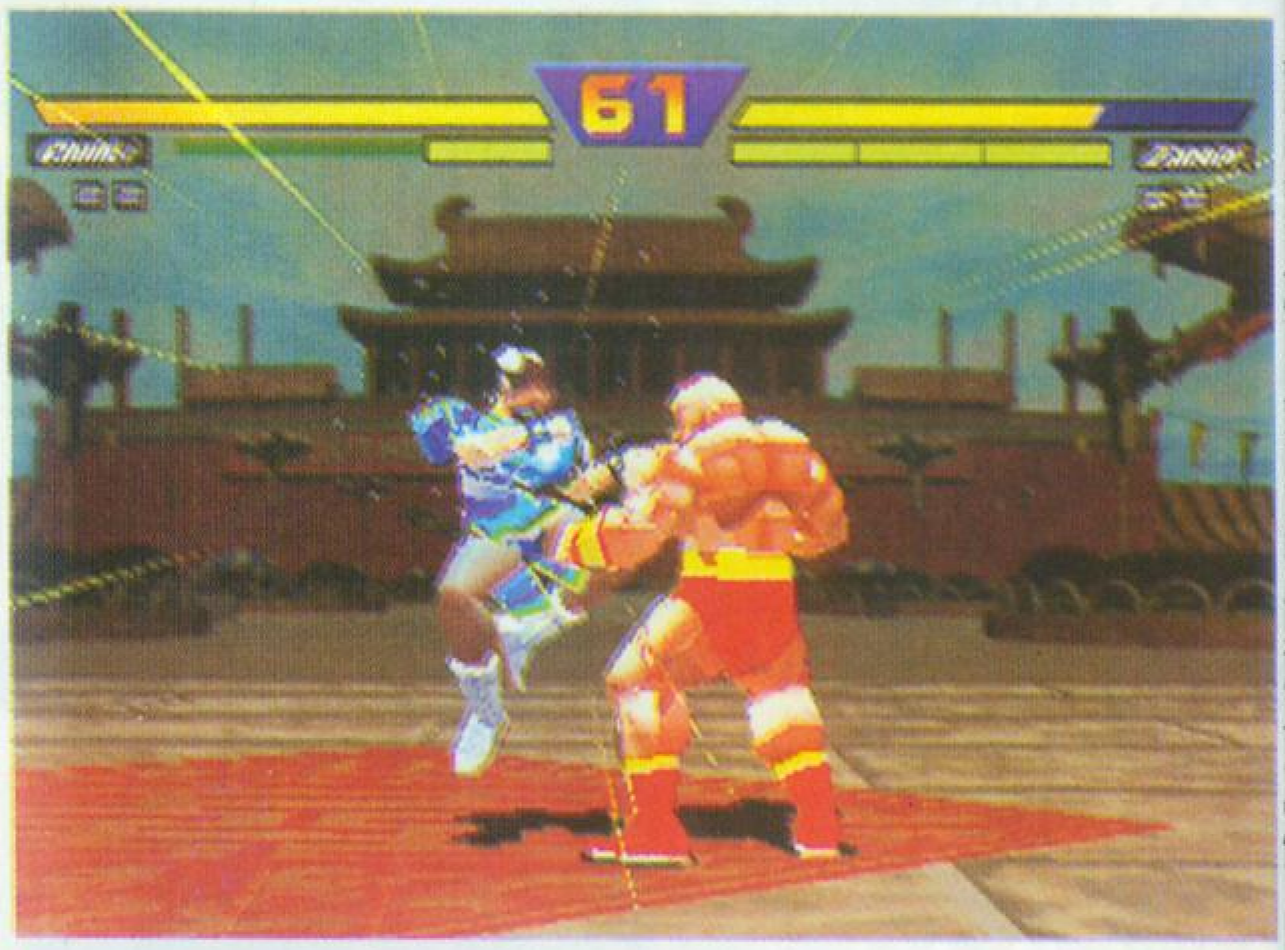
STREET FIGHTER EX

他们，来自街头的一群霸王也不甘寂寞，加入3D格斗大军，还能否象2D领域中雄踞一方呢？

ARC	厂商 CAPCOM	类型 3D FTG
	发售日 未定	

气壮山河、气贯长虹、霸王再现！

SF系列向来是公认的2D格斗顶级作品，在如今这个3D英雄汇集的年代，这群战士们也换上POLYGON的战袍，变身为立体战士，再为3D FTG的辉煌贡献一份力量。10名角色中有5名是全新的人物，他们能否夺去“老人”们的风头呢？游戏中见真章吧！



角色选择画面



动画风格的选人画面，但有变动的可能。

视点变啦！



战斗中视点会随出招而变化。ZOOM UP迫力满点！

彪悍双雄　钢铁硬汉



GUILE

冷酷孤高的军人古烈又出现了，那劲力的手刀和脚刀是否还健在？

CRACKER JACK

有着虚无漂忽不定的喧哗战士，拥有强力的拳技，是个豪华潇洒的男子。



好大的胆子呀！天安门前玩脚刀！



克拉克的投技是将对手扛在肩上再摔出去，很象摔角呀！

新系统GUARD BREAK

GUARD BREAK开

GUARD BREAK的属性是在对手防御的条件下才能使用的技巧，它可以使对手在一定时间內不能有任何行动（有些象致昏技），这时只要击出连续技或必杀技便可给对手很大的伤害。此技的弱点是如稍有迟钝便会被对手反击。另外，使用GB需要消费体力槽下面的绿色槽。



隆的防守固若金汤，让他一下GB的厉害吧！



攻击行动不能的对手是一件很痛快的事，不能失掉机会，输入连续技吧！



你可要好好把握机会

10名角色的SUPER COMBO特别公开！

下面介绍的SUPER COMBO（超必杀）是与通常必杀技不同的，需要消费画面上方绿色的能量槽。击中对手和使出必杀技都能使能量上升。

还有一个注目的新系统，就是SUPER CANCEL（超级抵消）！当你使出超杀或必杀技时，适时地输入超杀的指令，就可以将招式的动作加以省略，马上打出下一招攻击。例如使用肯时，使出波动拳省略后出升龙裂破省略后出神龙拳，并给对手造成连击。

春丽的千裂脚

➡千裂脚可向对手的腹部连续踢出18脚，速度也相当快。现在已经踢中桑吉尔夫10脚了。



隆的真空波动拳



⬆连续不断的波动拳击向对手的超杀。这可是POLYGON的波动拳呀！

肯的升龙裂破



⬆一如在"SFZ"中的样子，升龙裂破仍是威力极大的杀招，用连续的升龙拳击倒对手吧！

SKULLO的超级骷髅裂破



⬆疯狂的战斗英雄SKULLO MANIA，头突技具有极大破坏力。

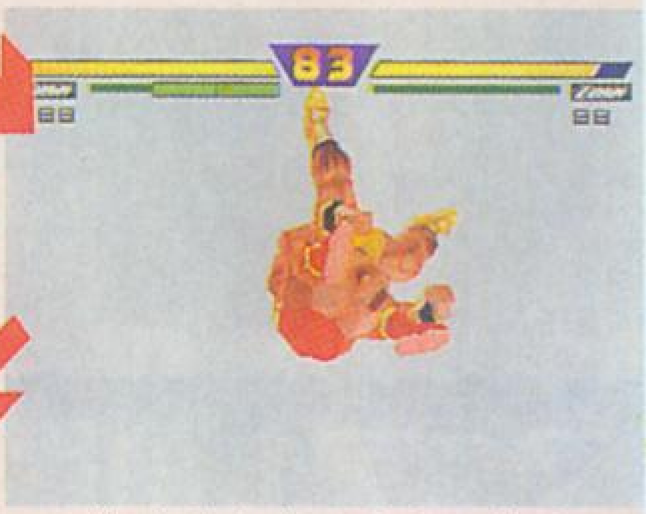
⬇一阵老拳过后便是一记脚刀，对手受到很大伤害。

ZANGIEF的终极原子爆摔



⬅惊异的摔投技终极原子爆摔，先将对手背摔在地上，顺势再抱住对手的膝盖，向空中高高跳起……

将对手高高提起……



⬅⬆将对手头向下重重地摔在地上，象是具有原子动力般的终结技！这个超杀是能将体力大半夺去的恐怖技巧。

古烈的SUPER COMBO



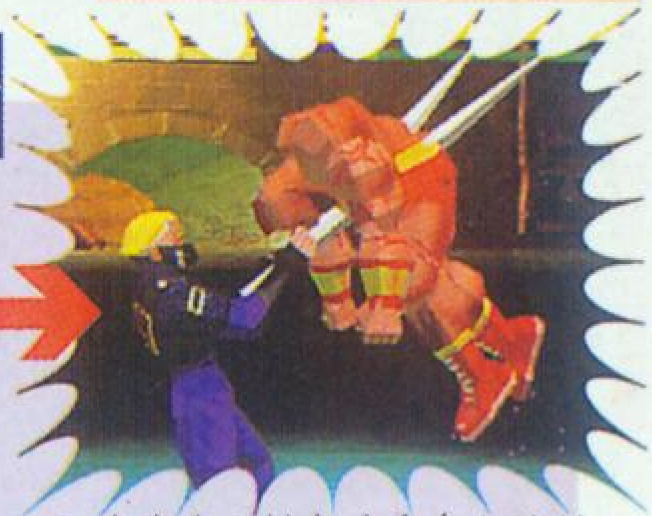


⬆GUILE的强力拳不容分说地击向对手！

D·DARK的暗黑钩刺

出身于特殊部队的D·DARK，手持武器斩向对手……





⬆噗噗噗地刺在对手身上的剑，是毫不留情面的。

普尔姆的SUPER COMBO

➡留着马尾辫子的少女，是阿拉伯大富豪的孙女，普尔姆·普尔娜。

可爱的连踢





⬅这名少女具有强力的连续腿技，会让对手感到自己已将被打倒。

北斗的气链射

⬅古武术武神流的继承者，少女北斗。她的超杀是双拳蓄出气功球，非常华丽。





华丽的古武术再现！

CRACKER·JACK的野牛激射

激动的紧迫感

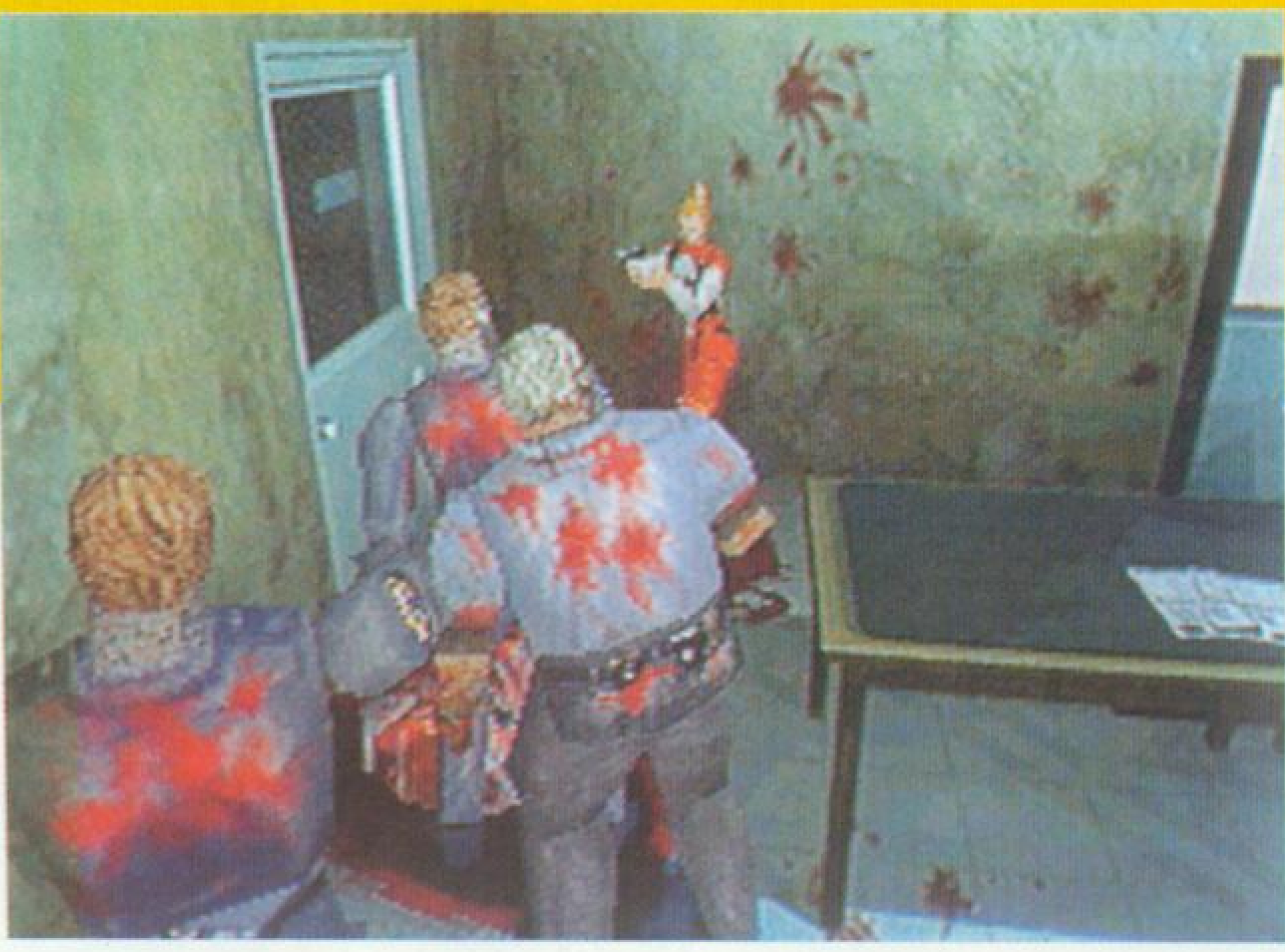
⬅克拉克·杰克不断用重拳击向对手，在连打的过程中，视点会逐渐变大。





➡对手会被强力的上勾拳击倒在地。对敌人就是要这样啊！

威力拔群大迫力!!



生化危机 2

机种 PS　厂商 CAPCOM　类型 AVG　媒体 CD-ROM
发售日　预定 97 年 3 月

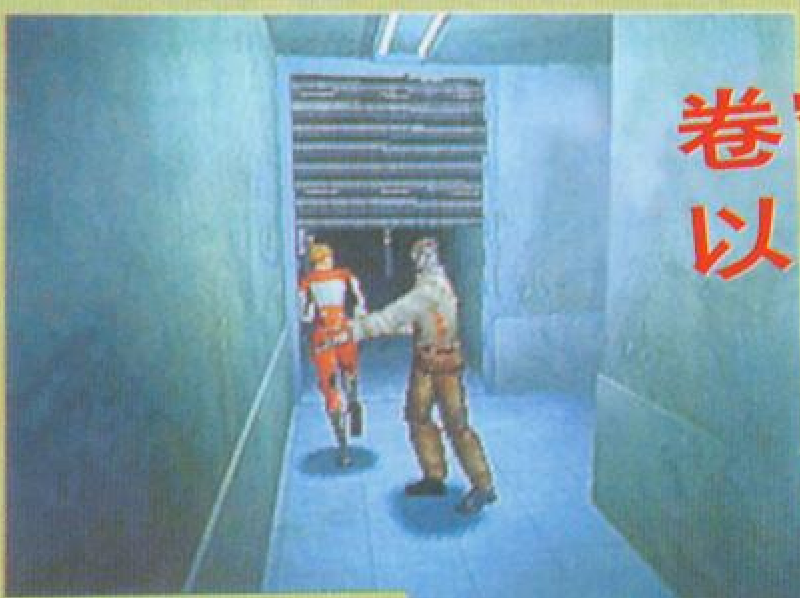
起源于欧美，并从电脑上渗透到家用机上的新类型游戏AVG，正逐步成为家用机软件中举足轻重的角色。《生化危机》可以说将家用机AVG推上了一个新的高峰，CAPCOM充分发挥了游戏机比电脑占优势的声光效果那一部分，使玩者体验了三维空间中飘散的恐怖气氛。

即将发售的《生化危机 2》一直高居期待游戏排行榜之中。游戏不但将前作的优点发扬光大，更加入了全新的系统。更多的描述不用写在这里，玩友们也应能感觉到那BIO HAZARD了吧！

冒险游戏的超级大作的续作即将登场！

新系统——利用地形设置陷井！

本作中敌人很多，但并非全都要消灭掉才可以，有时可以利用身边的地形或机关来设置陷井，将敌人诱骗进去，使自己安全离开。



卷帘门是可以利用的！

←当有僵尸向主角攻击时，可以逃向附近的卷帘门。

→把僵尸引入卷帘门里面，之后趁机离开，并按下机关将门关上。



将僵尸关在门里面！



↑如此僵尸便被关在屋里，不能再对主角构成威胁了。

危机再度笼罩 PS!





←署长的办公室中非常真实地部置着各种摆设，办公桌的对面就是都市的模型。

↓正当主角要离开这间屋时，突然出现的僵尸把她抓住了，快点儿想办法吧！



←游戏开始的场地是在警署之中，面对成群出现的僵尸，你该做什么呢？

在警署中出现了众多的僵尸



诚征各地代理商

强劲的功能　超值的价格　稳定的品质　完善的服务

特价批发　欢迎查询

一年免费保修





游戏の星主机： 完全兼容超级任天堂一千多种游戏，PAL 制式
AV、RF 输出，原厂配置：双手柄、火牛、AV 线

主机＋超霸碟机＋游戏 10 个＝1390 元







第二代新版本，230 元

MGB 可录卡，直接插在超霸磁碟机上复录，以极低费用玩齐 GB 游戏，擦写十万次，电池记忆。

32M 超霸磁碟机

- 全自动金手指功能，内置新密码 400 多个
- 特强磁碟驱动电路设计，读盘纠错能力强
- 兼容博士，霸王碟种，可玩 SFC 全部游戏
- 内置无间断即时储存功能，可在玩 GAME 途中记录
- 特殊功能：可对 GB 可录卡进行录制，实现一卡玩遍游戏

华潮电子（广东）有限公司出品
电话传真：(020) 84445633　(020) 87775952-211077
门市部：广州市西堤二马路 37 号日用工业品交易市场 1-16　邮编：510130
联系人：林先生

SS、PS、博士七、配件、批发、请即至电查询。

The Future Is Now SNK



复活的时刻终于来到了！



N·GCD版12月27日发行，17名剑士再聚魂魄，再次杀个天地变色，日月无光……

侍魂天草降臨

サムライスピリッツ 天草降臨™

天草四郎的怨念再次苏醒，这回的侍魂就是“天草复活篇”！

外 星 科 技



绝代英雄 SLG

不同级别的军队，拥有不同的武器，看你怎样打败金刚对手。



银河时代 RPG

四位光明战士为拯救世界历尽千辛万苦。



圣火徽章 RPG

共分四个章节，战斗时各种宝物、魔法众多。



拯救地球一光明之神 ARPG

连年战乱、异物横生，光明之神勇挑拯救族人的重任。



三国志Ⅲ SLG

要统一纪元二百年纷乱的中国，创建霸业。



三国志英杰传 RPG

三国的中原混战为背景，各位猛将都将登台亮相。



爆笑三国 SLG

滑稽可爱的三国故事，让你玩好、笑够。



林则徐禁烟 ARPG

挥我铁拳，扬我国威；任它风云雷电、洋枪洋炮，更坚我禁烟决心。



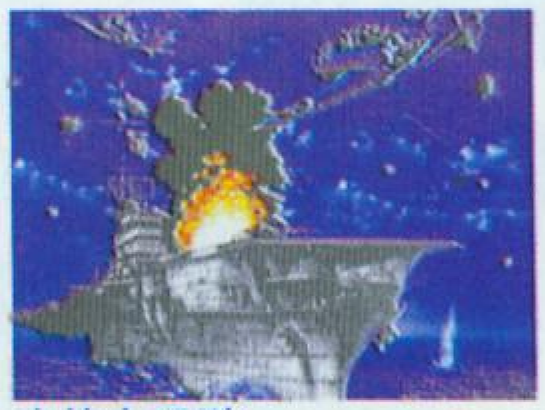
外星战士Ⅰ RPG

风趣诙谐、紧张刺激，一部新颖的RPG游戏。



外星战士Ⅱ RPG

更明快、更丰富，动人的故事让你久久回味。



决战太平洋 SLG

真实的海战模拟游戏，统领舰队，血洒碧海。



地道战 RPG

英勇顽强，神出鬼没，展开了地道战。



真假猴王 ACT

辨别真伪、降妖除魔，护送三藏取真经。



西天取经Ⅱ ACT

紧张刺激、诡异悬疑，令你融入"取经"之旅。



猫王 ACT

为拯救王国，勇敢、机智的猫历尽千辛万苦，终于取得仙草。



地球战士一快乐比奇 ACT

一个解救公主的传奇故事，一段有苦有乐的冒险历程。



岳飞传 AVG

嘟！金贼休得猖狂，岳飞来也！



战斧 ACT

让你杀得天昏地暗、惊心动魄、血脉膨胀的冒险格斗游戏。

款款新卡

外星电脑

地址：中国福州五四路国泰大厦六层

电话总机：0591－7535888　　传真：

中文游戏



夺宝小英豪 RPG

妖魔横行、民不聊生，斩妖除魔夺宝藏。



创世纪英雄 RPG

瓦塔诺不畏艰险，挽救黑暗中的所开山。



龙珠英雄 RPG

对各个城市进行征战，不仅要有强大的战斗力，还要有战斗技巧。



魔道士阴谋 RPG

这是人与魔的较量，是正义与邪恶的战争。



战国群雄传 SLG

战国乱世，天下属谁？
一统九州，舍我其谁？



水浒传 SLG

梁山英雄欲霸天下，孰可取代之？



三十六计 RPG

步步生机、步步危机；
三十六计，招招制胜。



上海大亨 PZG

纯正中国特色的中文智力游戏。



争霸世纪 SLG

重现波澜壮阔的战争场面，再塑驰骋沙场的风云人物。



沙漠风暴 ACT

科幻剧情，反战目的，双人战斗模式，惊心动魄，尽在沙漠风暴。



超级战魂 ACT

地球勇士与异星侵略者之战争。



学习软件 CAI

《天才小子》《聪明豆豆》《数学天才》《文字广场、排雷二合一》



夜明珠 FIG

为母治眼，不畏艰险，
千辛万苦，终于如愿。



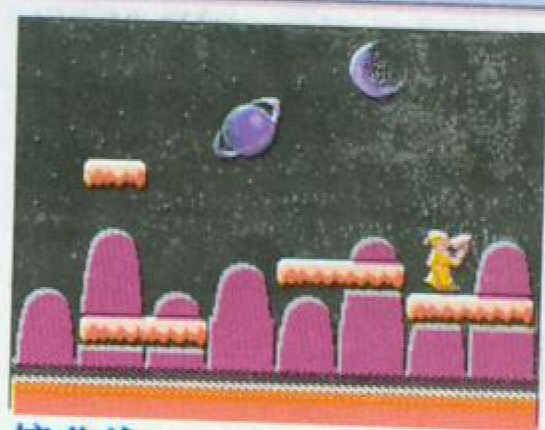
封神榜 FIG

“千军易得，一将难寻。”
封神的传说由你开始！



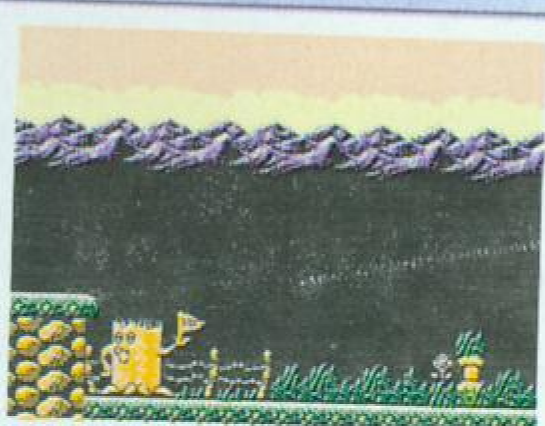
包青天 FIG

铲除邪恶，维护正义，包青天不能不战！



镜花缘 AVG

秀才游历海外列国的经历，富有民间传奇色彩，令人身临其境。



阿卡历险记 ACT

黑鹳鹤王国王子阿卡历尽千辛万苦寻找魔杖，终使国家恢复宁静。



金刚葫芦娃 ACT

葫芦娃为救爷爷勇斗魔王。

片片强劲

有限公司

350003　联系人：郑林荣　刘茵　穆凯

7553437　销售部：0591－7553451



ARC	厂商 CAPCOM　类型 FTG
	媒体 CD-ROM

由CAPCOM使用其新开发游戏底板"CP-SYSTEM III"所开发出来的第一部作品。

格斗至尊再耀业界星空!!

此款承袭CAPCOM的《D & D》系列一贯的豪爽异域风情，是以剑与魔法作为攻击手段的格斗游戏。利用新基板的放大缩小与高速运算机能，令角色各种极为精细的动作都表现得活灵活现。它会以ROM+CD ROM的形式发售，在街机领域中实属罕见，且由于RAM的容量扩大，几乎感觉不到读盘的时间。另外，格斗天皇《街霸III》也将采用该基板。CAPCOM以此游戏为传闻中强大无比的基板的第一炮，可见它的魅力值不亚于《SF》吧。

成长的角色们

在故事式的格斗模式中储下经验值，提高人物等级来增强他们的能力，再以新到手的PASSWORD在对战中使用。不单如此，当提升到某一等级时，角色便会学到新的必杀技，使攻击模式更多变化。



■看LEO此时只是LV2的战士，而将古埃及王朝的守护兽消灭后又会是几级了呢？

万能终极防御

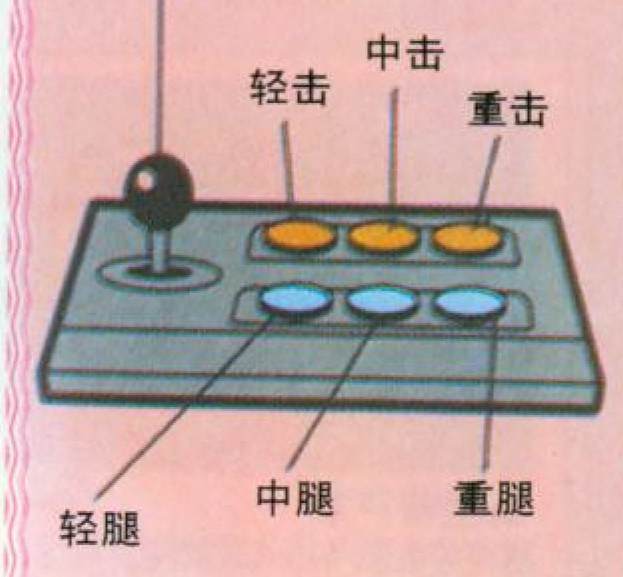
本作中除出现了钢铁般的防御，也出现了称为"GUARD CANCEL（取消防御）"的系统，即进行防御→GUARD CANCEL→施以反击。



■滴水不漏的防御后是否就是绝命的一斩呢？

键位　操作图示

8方向摇杆
操作角色前进后退、上窜下跳



魔法攻击与一击必杀技的区别？

魔法攻击是需要魔法宝物的，最初只有两个，之后可在宝箱中拿到。要根据敌手来决定自己魔法玉的属性啊，否则就不能发挥其威力了。而一击必杀技则类似于《SF》中的SUPER COMBO（超必杀技）。



一击必杀技

■给予对手致命打击，可扭转劣势的连续技组合。看画面眩目的图像熟是漂亮，而TAO象是在蓄波。



魔法攻击

■魔法师TABASA此技的攻击范围之大几乎让对手无路可逃，魔法玉的威力不小啊！

四大角色资料披露

故事发生在未来的一片只有剑与魔法的土地，地球表面一片和平，但一个谜之世界却出现了。借着一群诡异魔物对各国进行侵略，使得地球被鲜血染红（《RED EARTH》本游戏美版名，由此得名？）……这时四名正义的使者出现了，他（她）们为了挽救地球的命运，拯救文明的毁灭……

桃



制霸各地武术大会的格斗家，形象十分可爱的小丫头。由于天资聪敏的关系，所以拥有出类拔萃的格斗感觉，其主要武器是附在脚上的大炎轮。是个适合初学者使用的角色。





这不是春丽的火焰古装铠甲雄鸡翎版吗？

武玄



世代背后支持日本德川幕府之忍军暗杀集团的首领，使用罗刹流忍术，速度极快。他的弱点在于魔法攻击的弱。





哇，古代忍者也使用现代武器了。

里昂

由于被魔道师咀咒变成半人半兽的斗士的他，攻击力奇高无比，魔力也很強，是个攻防兼备的厉害角色。



多么帅气的画面，正义的「温森特」（？）。



背景浮现出古希腊人物，屏幕下起了流星雨。



塔巴莎

被称为天才魔道师的她将古代魔法与近代魔法融为一体，创造出“超近代魔学”。相对魔法最強，但物理攻击就很弱。





火系魔法攻击，又是一个驱使火焰的。（草×京？）



快快解决这个怪物吧。



对于格斗世家之一的CAPCOM最新出品的她，由于利用了新基板使得她骤然跃上王位，恐怕唯有《街霸III》才能打倒她（武断地说）。游戏充满了诡异和魔法的氛围，具有《D & D》（本期彩页有介绍）浓郁的气息，各种必杀技只有类似“SF II”系列中的“波动拳、旋风腿、真空波动拳”等三种指令输入，令得玩家更加得心应手，“为所欲为”。另外前文提到的游戏导入的新系统也极具新意，一个人的6种魔法攻击更是让你大饱眼福，开创视觉新感受……总之，还是那句话——不愧为CAPCOM！

成龙之“简单任务”日本篇





↑我欲吮手指，又怕不好意思！



←耐心地听取“东瀛武士”的教诲。



←选人啦 陈佩VS杰克。



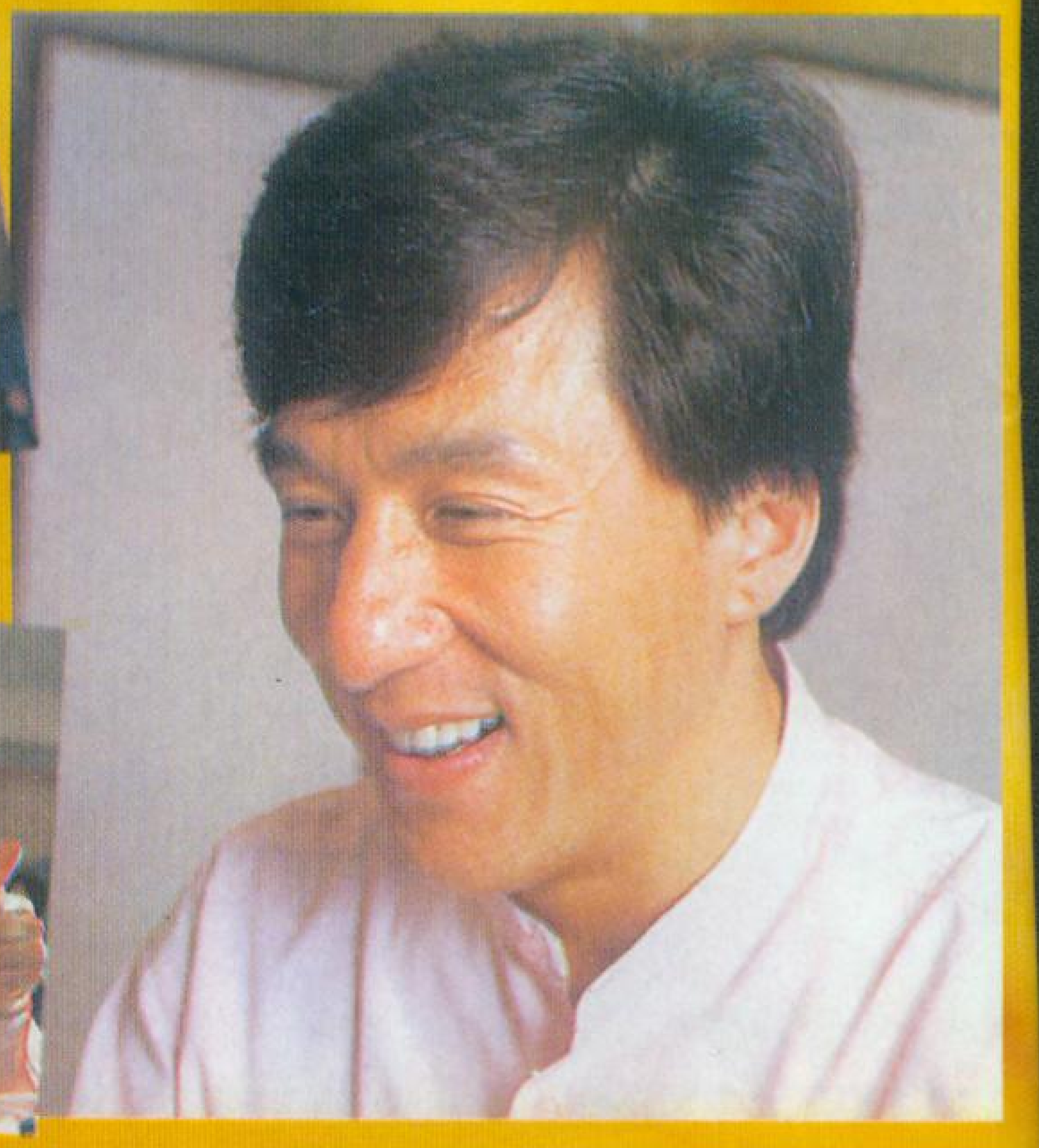
→正宗的街机操纵指法。



→可爱的笑容。







自从香港动作巨星成龙的新作“简单任务”（又名“白金龙”）在东瀛“上画”后，票房成绩不错。在日本参加首映式后的他来到了在日本游戏业界享有盛名的游戏杀手“新宿JACKY”（简称‘新’）的老巢，一向对GAME感兴趣的他决定与新决战街机新作“VR战士 3”。较量一下究竟是JACKY CHEN（成龙）厉害，还是新宿JACKY凶猛！

话说这日，来自HK的大鼻子JACKY来到了日本一号游戏杂志“任天堂通信”的编辑部，一脸谦恭之态向在那里享有“超级VR皇”的新宿JACKY请教“VR 3”的出招。对于这位国际巨



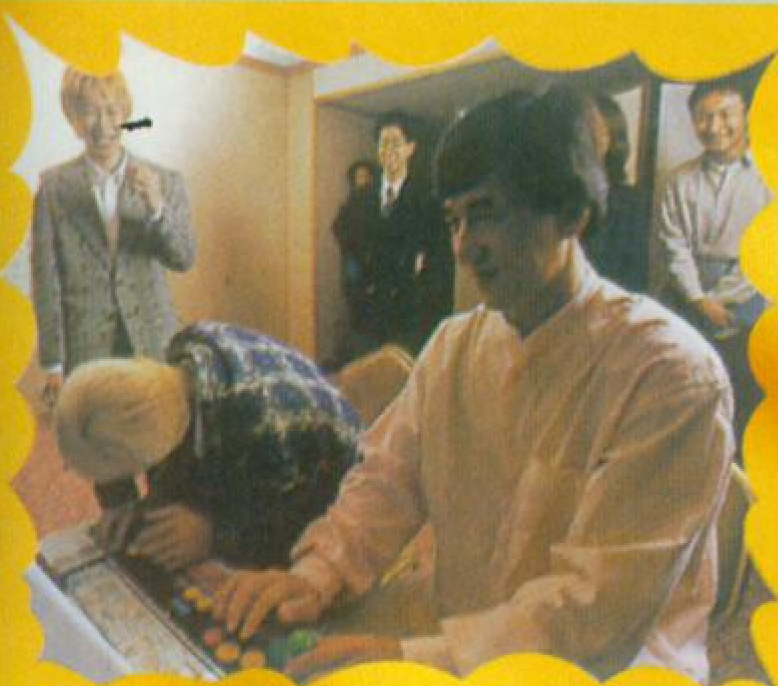
←我踢啦，你挡得住吗？



→嘿，嘿（呈李小龙状）



↑CONGRATULATION，我鼓掌！



←连挫两员猛将，成龙的神情好自若。



↓又是以高蹴腿获胜。



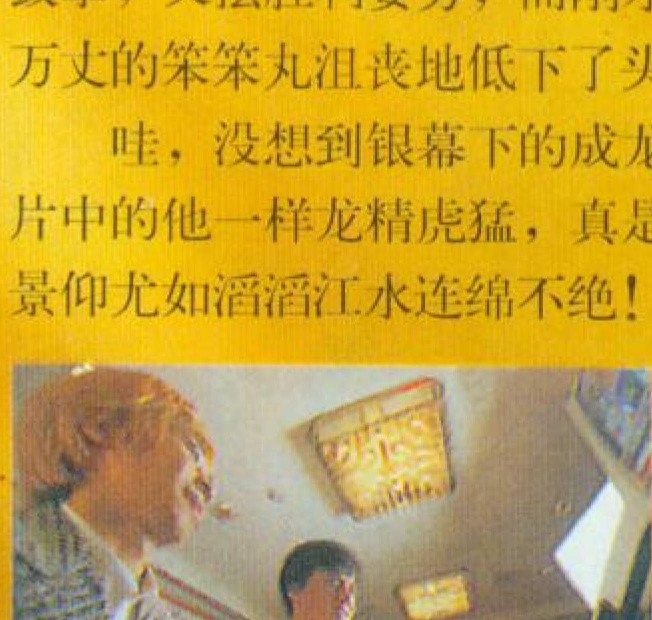
↓“噢……I WIN!”

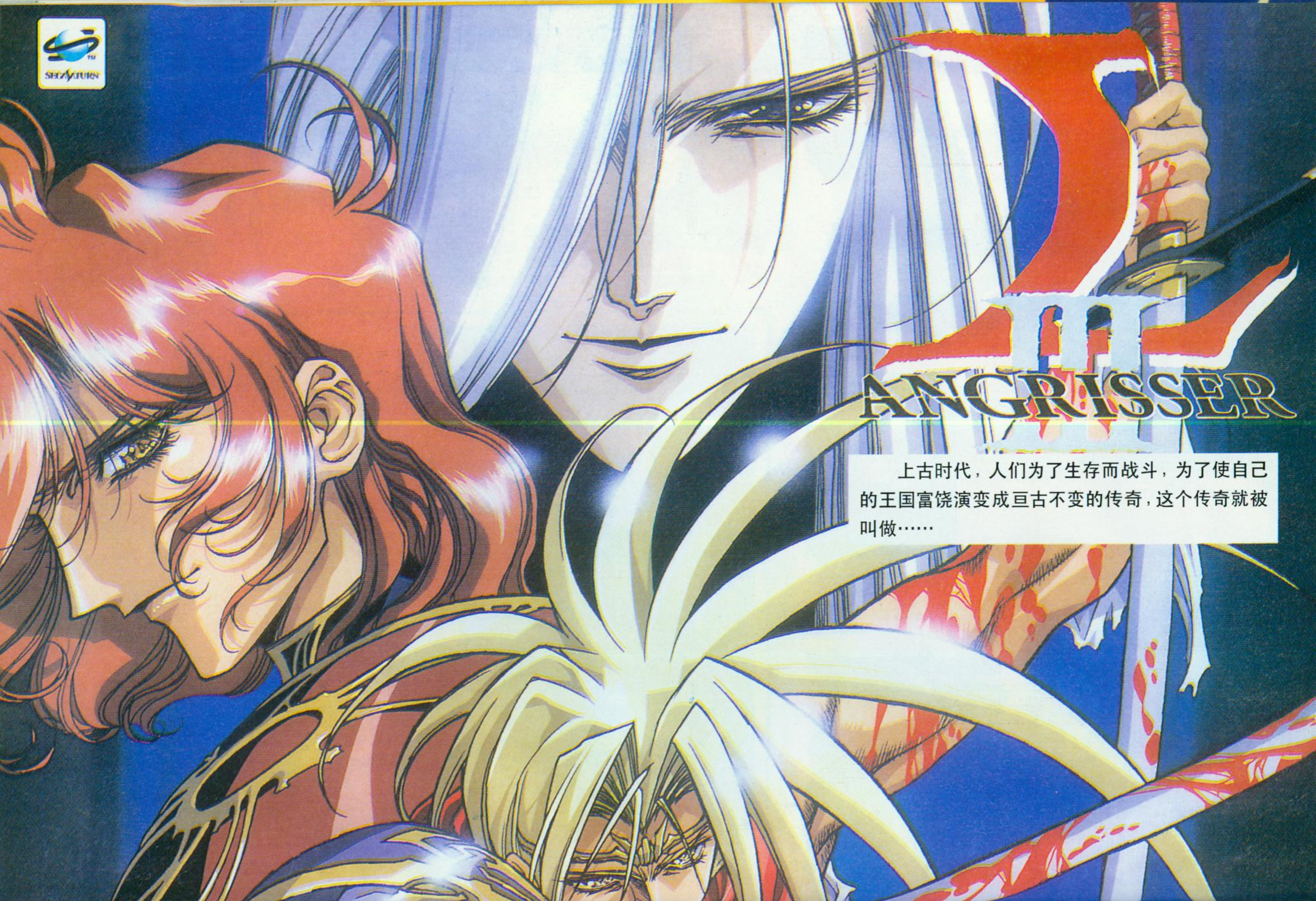


影片《简单任务》的经典剧照。

星，新君自然不厌其烦地“教导”。熟不知银幕下的成龙依然象银幕上一样身手敏捷，加之冰雪聪明，天资聪颖，不消一会儿，已将招术学得淋漓尽致。尽管他选择的人物是位女性，但她也是有来头的，就是来自中国的陈佩……成龙对于她的高蹴腿掌握得已是十分了得了，是因为他本人有着深厚的螳螂拳和醉拳的底子，所以对于屏幕上操着中国功夫的佩简直尤如自己一样（夸张了吧！）。最后竟将新君挫败，这时一直在旁边观战，早已忍不住心中怒火的，号称日本第一格斗天皇，主持“通信”中大热门栏目的笨笨丸（好好听的名字，嘻……）出场了……一时天地变色，但不出一会儿，风平浪静了。只见成龙高兴地又鼓掌，又摆胜利姿势，而刚才还豪情万丈的笨笨丸沮丧地低下了头……

哇，没想到银幕下的成龙也象影片中的他一样龙精虎猛，真是对他的景仰尤如滔滔江水连绵不绝！




Langrisser III
上古时代，人们为了生存而战斗，为了使自己的王国富饶演变成亘古不变的传奇，这个传奇就被叫做……



冲向遥远未来的传说，始动！
ラングリッサー III
SS
厂商 MASIYA 类型 S · RPG
媒体 CD-ROM 发售日 96 年 10 月 18 日
《电子游戏软件》杂志社敬赠

Dungeons & Dragons SHADOW OVER MYSTARA™

龙与地下城之暗黑秘影



机种 ARC　厂商 CAPCOM　类型 ACT

在欧美甚受欢迎的科幻神话作品《龙与地下城》（简称D & D）系列已经被数家公司搬上游戏舞台，此次登场街机的是其系列作品新作《暗黑秘影》。游戏可以四人同时在魔法使，妖精，骑士和怪兽活跃的世界中展开战斗，比起前作（？）增加了不少厚重的世界观。另外角色方面也增加了两位新角色——魔法使和盗贼，还可以使用同样的角色，使得游戏充满了新的魅力。

游戏中导入了不少RPG元素，这也是此游戏的大卖点之一，例如有分歧剧情的故事情节等等。各种道具的使用也是要通过多种选择实现的。游戏的画面有些《圆桌骑士》的影子，游戏中眩目的魔法定会令你心旷神怡。六位主角拥有各自不同的武力和魔法，又会让你乐不思蜀，充分投入到此款游戏之中。笔者曾在北京某大游戏厅见过它，打斗时真是十分过瘾的呀！

熟悉《D & D》和不熟悉《D & D》朋友们，一起与龙走入那恐怖的地下城，探索那暗黑的秘影，与各种致命的敌人进行前所未有的战斗！！！



←齐心协力，共展宏图。

斧斗士



相貌有些象《战斧》中的老战士，也是个实力级的“选手”。



←看得出来他老人家正在使用空中必杀技吗？

魔法使





→屏幕上全是他的魔法：毒雾漫天。

体力较弱，但拥有強大魔法力的角色。

骑士



格斗技出类拔萃，擅长回复系魔法的领导级战士。



↑看，光辉的法术在手，任凭你是何方妖怪都快快显身。

在阴森的地下城中 舞出龙的 绝代风华！

妖精





→满屏都是她那强大攻击魔法——光芒万丈。

可以使用最強魔法的角色，随着故事发展，功力会逐步成长。



←这是在选择什么呢，快去玩，你就会明白了。

盗贼



身轻如燕的具有高度探索能力的特殊角色。



←燃起巨大的火焰的强大法术可不是盗贼所能拥有的哦！

走！上游戏学校去！！

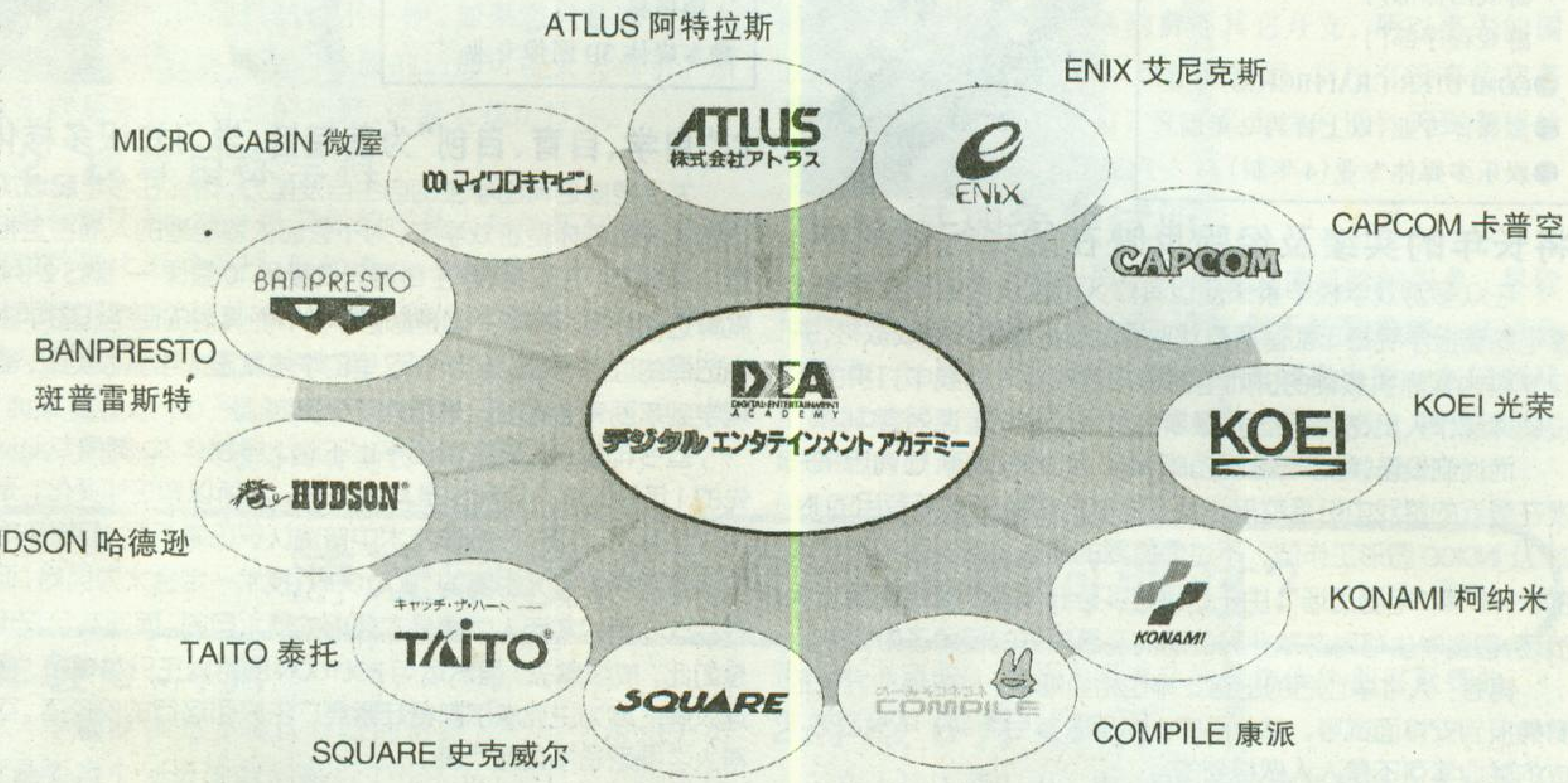
揭开“游戏学校”的神秘面纱！！

您知道一个游戏制作者是怎样被培养出来的吗？您知道在游戏学校里将学些什么吗？如果将来我国也有了自己的游戏学校，并且您也有志于此道，您该如何选择一所适合自己的游戏学校呢？本篇即是要把日本最著名的五座游戏学校介绍给大家，为想成为未来的游戏制作者或游戏教育家的您圆一个梦想！

数字娱乐学院

DIGITAL ENTERTAINMENT ACADEMY(DEA)

十一所参加投资的公司



以培养真正会创造游戏的人才为第一目标

学科种类

- 游戏程序专业
- 图像设计专业
- 音乐制作专业

EGS ⇒ DIGITAL ENTERTAINMENT ACADEMY

虽然在日本游戏设计公司众多，但竞争亦是非常激烈和残酷，优秀的游戏制作人才仍是普通缺乏，各个公司都在想方设法挖掘新生力量，而目前日本最大的游戏学校 DEA 就是在这个背景下成立的。说起 DEA 的前身，那可说是大大有名，它就是制作超级 RPG 游戏《勇者斗恶龙》的艾尼克斯公司所创办的，以严谨的治学态度闻名于游戏界及教育界的艾尼克斯游戏学院（ENIX GAME SCHOOL，简称 EGS）。而自 96 年 5 月 17 日起，EGS 更得到了高达 11 家软件公司的共同投资，更名为现在的 DEA，以“培养出活跃在游戏业界第一线的人才”为目标，担负起为各大软件公司提供优秀游戏制作人才的重任。

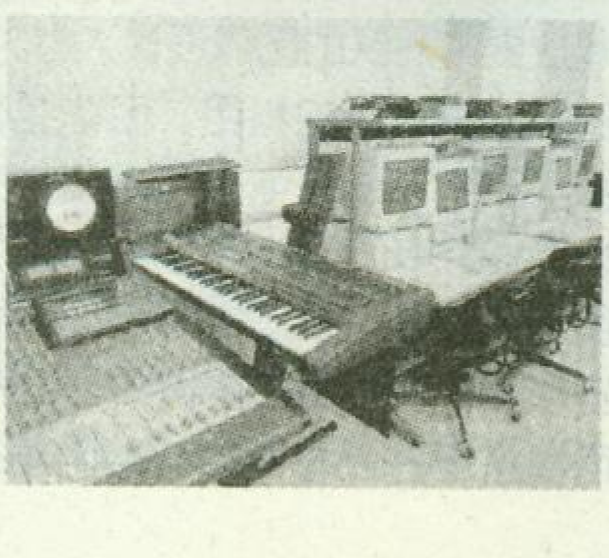
由于有这么多软件厂商的直接撑腰，因此在讲义的编排及课程的安排上都比较偏向于实际，讲究活学活用及将来的可发展性。虽然每种科目都是要就读二年，但第一年并不分科，所以学生间彼此的相处可说相当融洽。第二年的毕业制作时则是由各科目的学生们合作制作，学生们可以自由地交换意见，积极地去完成课题，一般这时讲师仅会负责解答学生们在作业中产生的问题，但并不主动或直接地去教学生如何地完成，多半会采取推波助澜的方式，好让学生能有更高的自主性及灵活的思考能力，所以这里大多的学生和讲师间的关系几乎都很亲密，甚至于到了毕业制作的缴交期限前数天还常可见到有讲师留在教室内和通宵赶东西的学生研究问题，可见这群讲师是多么地热情。

而讲到教学设备更是惊人。除了它是最早引进超任用开发器材的学校外，现在还每人各配备一部 PC98、X68000、MAC，以及 DOS/V，可见的进到里头的学生是多么地幸福！

PC 室



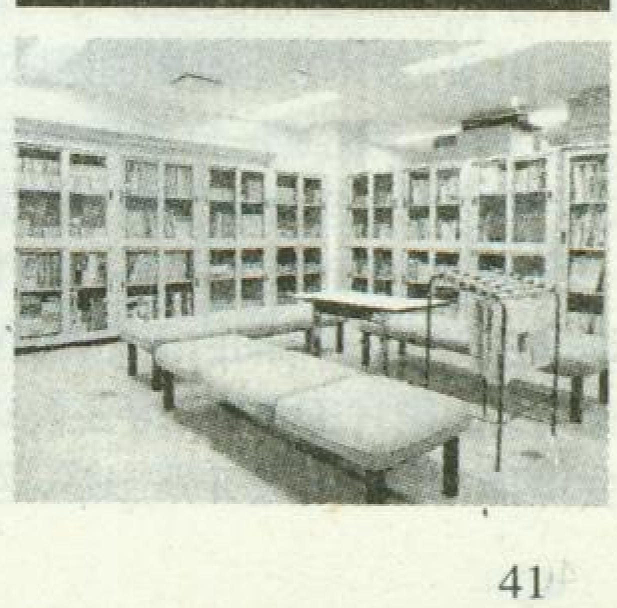
音乐室



X68000 室



阅览室



万事通电脑情报学院
BANTAN COMPUTER INFORMATION COLLEGE

学科种类
- ●游戏设计专业
  - 游戏设计部门
  - 剧本撰写部门
  - 游戏图像部门
  - 游戏程序部门
- ●COMPUTER GRAPHIC(CG)专业
- ●多媒体专业(以上皆为2年制)
- ●娱乐多媒体专业(4年制)



将长年的实绩及经验反映在的现行教材中

在众多游戏学校中素来便以其悠久的创校历史而自豪的这家电脑情报学院每年都留意游戏业界的变化而重新编成教材，并且学校内实际执教鞭的讲师全都是在游戏业界前线中打拼的现役软件制作人员，故能随时将最新的技术反映在上课内容中。

而说到设备，除了标准配备的MAC及DOS/V外，还有用来开发在最近的游戏中份量越来越重要的POLYGON技术所专用的INDY及INDIGO图形工作站，不过最重要的还是直接设置在学校内的软件厂商"电脑工场"，由于这里是实际开发游戏软件的第一线战场，因此学生可对游戏业界的动向及最先进的技术了如指掌。

再者，人才毕业后的出路安排也相当细密，从收集业界的招募情报到安排面试等，就业部的人全部会参与协助，毕竟高达8成的就业率可不是人人做得到的。

休曼游戏学院
HUMAN CREATIVE SCHOOL



学科种类
- ●娱乐多媒体专业
  - 程序科
  - 图像科
- ●多媒体3D图像专业

以"自学、自育、自创"为其宗旨，学习知识多样化

为了更能培育出学生的自主自发能力，因此在今年起增加了选修课制度的休曼游戏学院，对不会起依赖心理的人而言是相当适合的地方。在这里，学生每周只要接受10堂课(一堂约2小时)就算达到标准，其中一半是必修学分，而其他的便是任由学生自由选择的选修学分。所以在这里的学生就跟大学生很类似，能不能学到东西完全看自己是否有这个决心。

但今年它的崭新变革还不止于此，多媒体3D图像专业从原先的1年制改成2年制也是其中之一。之所以有这种变化，是因为该校意识到目前在图像技术中普遍认识仍嫌不足，但将来绝对会对游戏产生极大影响的"POLYGON"技术一定会大为风尚，而培养在这方面的实用人才便是本课程的最大目的。而现实状况也正是如此，放眼看去，虽然运用POLYGON的游戏正日益增多，但就连大牌厂商如史克威尔都得赶紧登广告吸引这行的佼佼者，可见得人才缺乏是多么地严重。

娱乐多媒体综合学院
AMUSEMENT MEDIA COLLEGE

学科种类
- ●游戏设计科
- ●多媒体设计科
- ●企划编剧科
- ●CG动画设计科
- ●配音员科
- ●漫画科
- ●小说科(以上皆为2年制)
- ●游戏设计研究(3年制)



用个性、感性、应变能力打破"技术至上"的观念

虽然会进入这类学校的学生很多在入学之初是以制作游戏为目标的，可是该校却认为"多媒体不单只是指游戏而已。应该要打开学生的兴趣幅度，让创造力及想像力活性化并飞跃进步"。

所以，技术学习程度的好坏会随着学生的自主控制力而有很大的差距。除了第一年的前半年是由讲师带头学习基础知识外，之后就由学生自行学习制作游戏。再者，该学院讲究"在教室内学一星期也不如到现场去学一小时"，所以学生大多在学途中就到现场去实际工作，而且在这的讲师几乎全是活跃于第一线的名制作人员，常会主动地为学生们找寻和这类相关的业者接洽的机会，因此学生多不愁未来出路，这也是该校的一大特征。

代代木动画学院
DAIDAIKI ANIMATION COLLEGE



学科种类
- ●动画制作专业(1年)
- ●背景美术专业(1年)
- ●CG动画、游戏专业(2年)
- ●多媒体创作专业(1年)
- ●职业漫画家专业(1年)
- ●配音员专业(2年)
- ●音乐创作专业(2年)

各地设有分校，实绩超群的多年名校

拥有20年的教学业绩，在业界中屈指可数的这家老牌名校，虽然从设校之初起就不断地聘请业界的现役一流制作人员担任讲师，不过毕业后的人材大多都是进入以动画为重心的业界。

在课程上也经常配合业界的动向而重新修改讲义，而为了培育各方面的专门人员而细分、多元化的14种科目更是让学生能更轻松地找寻出自己所适合、所想要学习的科目。且它和游戏业界的关系亦相当地亲密，像CG动画游戏专业便是以培育能在游戏业界中活跃的图像设计人材为目的，在2年的时间内从基础到实际一概而成的科目，而毕业后的这些学生几乎都为业界所网罗。另外，不单在电视界，就连在游戏中也能闯出一片天地的配音员专业；专门性教导如何制作游戏等CD－ROM多媒体的多媒体创造专业等，也都是极受目前时下学生们所喜好的科目，而且就业率高达97%的完美境界，许多学生都是还没毕业就由学校安排而被各知名公司所内定录用，可见其实力之惊人。

如何选择适合自己的游戏学校？

1. 决定自己想走的路

虽然2年说长不长，但说短也不短，因此如何让这段人生的黄金岁月不致白白地蹉跎，能更有意义地利用，首先就要令自己明确地找出将来的目标。目标不同，对各种学问所该采取的态度当然也不一样。如果您只是因为想念这种学校看看，以尝试不同体验的话那可就太天真了。所以首先就是要打开自己的视野，试着去找出目标。

2. 找寻目标学科

目标定下后，接下来要做的便是去找寻拥有能够实现你想做的事之游戏学校。例如说，如果你想学POLYGON的话，就要比较各学校的3D图像课程的内容，是否在入学之后就只有点像绘制技术的教学？另外，机器设备也相当重要，如果要描绘3D，最起码要有MAC，若是想学更深便需要INDY工作站。须懂得配合学校特色加以选择。

3. 盘算自己的经济能力

虽然2年下来单是学费还并不算贵，但是如果将入学期间所需要的设备费、资料费等必要经费都算在里面的话，那可就是笔不小的数字了。而且随着学校的不同，还有的会需要实习费、学生活动费等其它开支，所以事先的调查是很重要的。此外，如果离学校较远，学校有没有住宿条件？是不是考虑在校留宿？就算是走读的话每天到学校的交通费及伙食费要计算在内。

4. 参加免费试听

在日本，几乎每一所学校都有免费试听的服务，尽管每所学校的内容都有些不大一样，但不妨就参加一些适合初学者，容易听懂的课程，通过对老师提出的一些问题及出路商量等方式考虑自己是否适合这所学校。再怎么说，靠自己的眼睛去确认一下学校气氛及设备总是好的。

游戏学校的两年生涯如何渡过？

1年级 3～4月

入学前夕首先要确认自己的出路及学生生活想怎么过。是要当个创造游戏的幕后工作人员？或是当个半幕后的配音员呢？这些都要在这时慎重考虑清楚，虽然有些学校也允许中途换系，但这样学习的效果便往往打了折扣。

1年级 5～9月

在对上课内容及上课方式稍微有些适应后，这时开始了解到如何利用电脑教室等学校设施自我加强，而也开始有空去找比较不错的餐厅或小吃店。在这一段时间，除期中考这第一次考试让人头疼外，这时所上的课程还是以基础性的教学为中心，不过习题的数量会开始逐渐地增加，人也就愈来愈忙了。

1年级 10～3月

这时课程开始改变，慢慢地实质性的课程会有所增加，尤其是像国际网路这方面的课更是频繁。以幕后工作人员为目标的学生们使用个人电脑自行操作的上课时间逐渐增加，虽然多少还是有些偏差，但几乎这时讲师就都已经不再用主动的方式要求学生了。而学生们这时大多都忙着在秋天的校庆中展示自己的学习结果。

2年级 4月～5月

这时讲义内容随各人的专攻而有显著的差异。虽然仍会有些基础教材是共通的，但一部分已经走入专业的领域。同时研究开发自己的作品并予以整理也就成了这段时间最难熬过的课题，因为日后就业活动的成功与否，完全就看拜访公司时自己所准备的武器——作品，是长着什么德性来决定的。找寻志同道合的工作伙伴是很重要的。

2年级 6月～9月

在不冷不热的天气中，各个学校就职科的公布栏都会开始贴出各公司举行公司说明会的时间地点，学生除了要随时注意这些关系未来的情报外，毕业制作也是让人伤脑筋的地方。而且还要找时间去找就职科的人协助，学习如何面试才能顺利过关，每天过的都是非常忙碌的日子。

2年级 10月～2月

入秋之后一些动作快的学生就可能已经收到内定通知了，不过通常在学校内9成的学生也都会尘埃落定，虽然未来所进的公司并未都尽能己愿地挤进第一志愿，但总是踏出了可喜可贺的第一步。而这时毕业制作的进行也大多渐入佳境，各人都开始准备告别学生生涯后，为各自的目标朝前迈进。

2年级 3月～毕业就职

毕业作品发表会结束后紧接下来的就是青青校树的毕业典礼了，虽然能熬过前一阵子较难过岁月的人几乎都能顺利戴上帽子，但也有些人会因为制作过程的不顺而走上中途放弃这条路，真是残酷的现实。虽然毕业不代表终点，今后才是游戏制作者修行之路的开端，但不管怎样能平安毕业都是值得可喜可贺的，你也想试试吗？

制作游戏之路还很长

唯有拥有热情之人才能有所突破……

责编：特工黄

新春购机指南

——谈光盘游戏机的选购

文/特工黄



题图绘画/朱卫强

新年来了，许多玩家要在此时购买自已心爱的游戏机，以现在游戏业界的发展趋势来看，购买以光盘为媒体的游戏机当然是最合适不过。目前市面上流行的光盘游戏机有次世代机 PS、SS 及准 32 位的 NEG·GEO CDZ（单速的 NEO·GEO CD 已被淘汰，不可再买），由于技术上的原因，这些光盘游戏机目前尚未有仿制品，虽然产地可能不同，但都可以说是“原装”货。所以玩家所关心的问题是如何避免买到配件短缺或是已被调换，甚至连主机都是已被使用过的二手货或返修货呢？下面就介绍以产品序列号和保证书来识别主机的办法及购买时的注意事项。

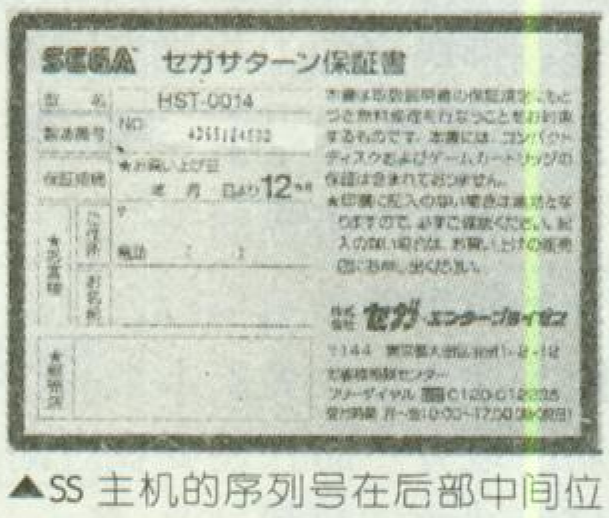
序列号和保证书

产品序列号（SERIAL NO），是每台游戏主机所特有的一个产品编号，也是区别各台主机的唯一标志，一般在主机上和外包装上各有一处标有序列号，请玩家购买时务必核对这两处的序列号是否一致，否则就是其一已被调换。

保证书，即相当于产品的保修凭证。如果游戏机买回家没几天就坏了怎么办？当然是去找商家，但可能商家会否认游戏机是购自该店，所以请玩家在购买时向商家索取发票或相应保修凭证，最好请商家遵循日本惯例在保证书上写明购买日期，保修期限，并盖上业务用印章，方便日后凭保证书给予保修，凭产品序列号验明机器正身。

●世嘉的 SS 主机及配件清单

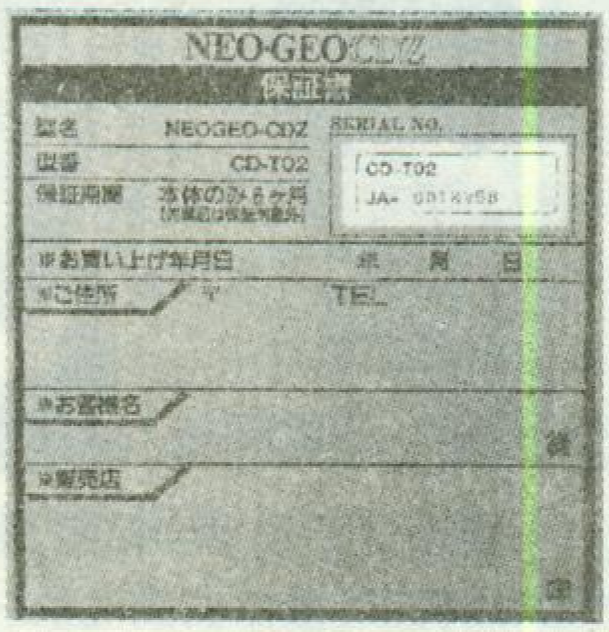
- 主机一台
- 手柄一个
- SS 专用立体声视频线一条
- 电源线一根
- 使用说明书一份
- CR2032 锂电池一枚



▲SS 主机的序列号在后部中间位置，而外包装上序列号和保证书都在侧面。

●SNK 的 NGO·GEO CDZ 主机及配件清单

- 主机一台
- 手柄一个
- 电源变换器一个
- 立体声音视频线一条
- 使用说明书一份

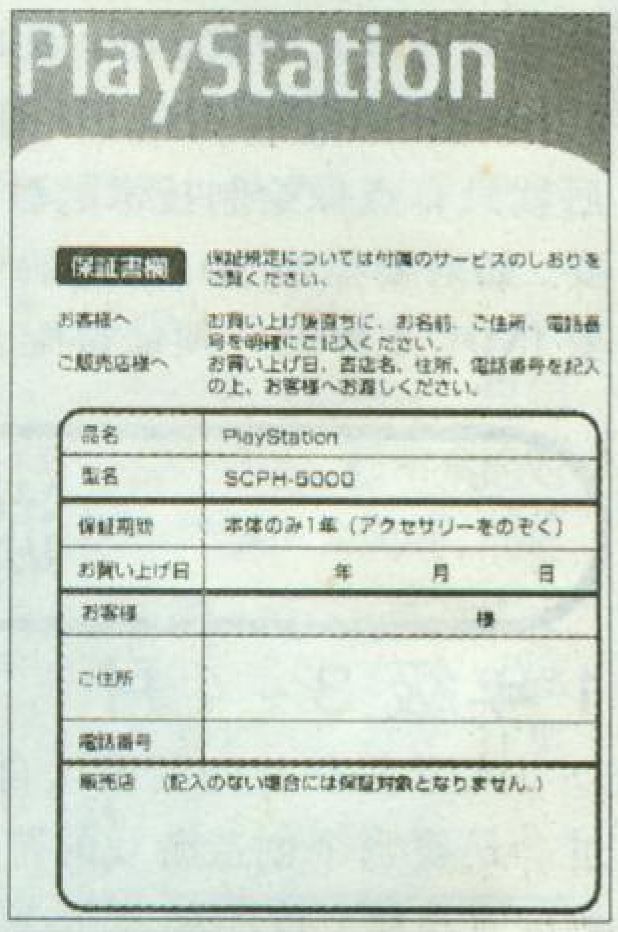


►NGO·GEO CDZ 主机的序列号在背面左上角，外包装上的序列号和保证书也都在背面左上角。

●SONY 的 PS 主机及配件清单

- 主机一台
- 手柄一个
- 立体声音视频线一条
- 电源线一根
- 使用说明书一份





▲PS 主机的序列号在背面上中位置，而外包装上的序列号和保证书是分开的，序列号在侧面，而保证书都在背面左上角。

购机 3 大注意事项

1. 手柄　手柄是很容易被替换的配件。原装机随机所配的手柄通常只有一个，原装手柄上标的产地除了有 MADE IN JAPAN 的外，也有标 MADE IN CHINA 的，不要觉得奇怪。而没有标注产地的则一律都是组装手柄。实际上，识别手柄是否原装的最简单方法是看在手柄上及手柄与主机的连接端子上是否有“SEGA”、“SONY”、“SNK”这些游戏机厂商标志，缺一则为组装手柄。

2. 电源　玩家在购机时一定要注意主机的工作电压是 220V 还是 100V，若是后者则应随机购一个 220V 转 100V 的变压器，试机请务必使用随机所配的变压器，而不要用店家试机用的变压器，因为购机回家后因变压器有毛病而导致烧毁主机的例子并不是没有。

3. 制式　光盘游戏机一定都是 NTSC 制式，所以购买前请确认家中的电视有无 NTSC 接收功能，如果是 PAL 制电视则要求至少要有场同步调节旋钮，并要购买制式转换器（即使如此，画面仍会呈上下有黑条的压缩效果），建议：玩家若没有 NTSC 制及带 AV 输入端子的电视，还是请先升级电视吧，否则完全无法体现 CD 游戏机的效果。

光盘游戏机保养法之一：少听音乐 CD，不看 VCD

用光盘游戏机听音乐 CD，必须开着电视监视，又要用手柄来操作，极为不方便。至于 SS 能看 VCD 的功能更是不怎么样，因为一台较好的 2.0 版 VCD 机价格只在 2000 元左右，而且遥控、卡拉 OK 一应俱全，而光一块 SS 的 VCD 解码卡就须 1500 元左右，哪个划得来呢？

此外，音乐 CD 和 VCD 不仅盗版居多，而且工作时游戏机必须连续读盘，这比玩游戏时的间断读盘对主机的危害更大，所以最好的方法还是单购一台 VCD 机来听 CD 及看 VCD，游戏机还是做其本分工作吧！

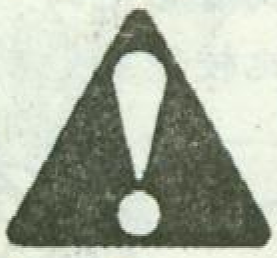
科普园地

游戏者安全岛

虽然游戏机是属于比较安全的产品，它在设计时也为安全性做了完善的考虑，但是违反以下的安全注意事项仍有发生火灾、触电等事故的可能，请务必仔细研读本文，乐而思危。

学会看安全符号

警告/注意



●表示如果不遵守该注意事项，就可能产生火灾、财产损失、人身伤亡等事故。

触电警告



●表示如果无视该警告，则可能发生触电事故。

禁止



●表示禁止进行的操作，否则产生的一切后果厂家概不负责。

拆解禁止



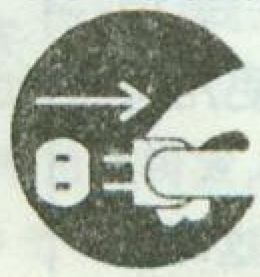
●不允许自行拆卸机器，否则可能发生的事故由用户自负。

接触禁止



●不允许接触的部位，否则可能发生某些事故。

拔下插头



●在进行某些操作时，请先拨下电源插头。

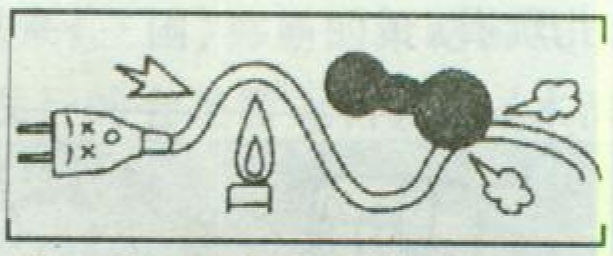
NO.1：电源存在的危险

禁止使用损伤的电源线

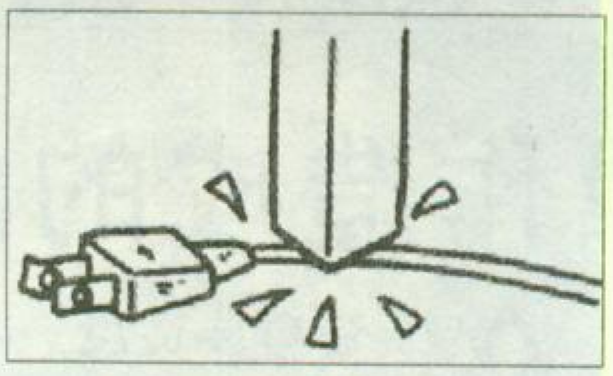
●电源线的损伤，是火灾、触电的主要原因，请将电源线远离烫斗、烙铁等高热源。并要避免电源线受重压、被加工、严重变形、被幼儿玩耍等等。

●电源线有损伤时必须及时更换，不可将就使用。





我可受不了严刑拷打！



HELP ME！快憋死我啦！

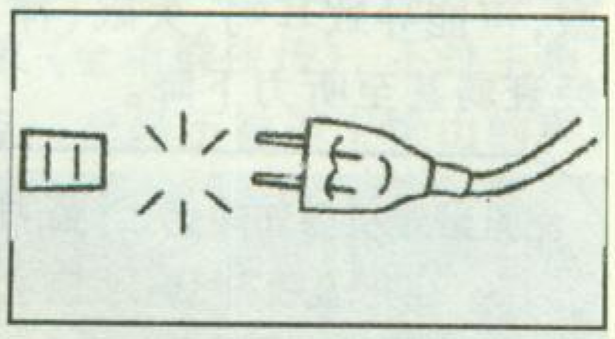
为了您的安全，有损伤电源线我可不要！

注意！请先拨下电源插头

●若要移动主机，请先拨下电源线插头，收好电源线。

●长期外出时，请拨下电源插头，防止火灾。

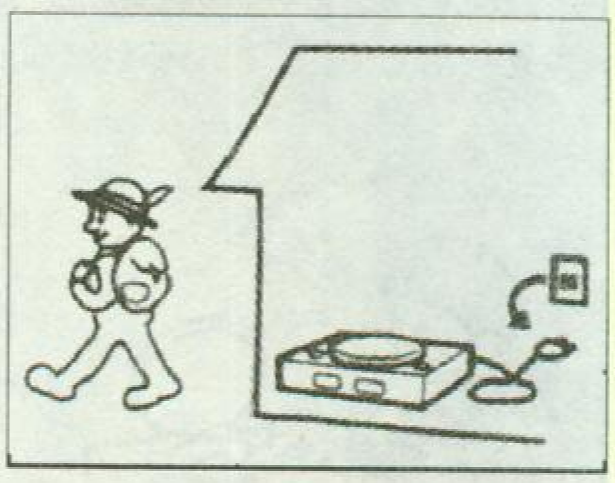
●如果要用拭擦机器，请先拨下电源插头。



想想看，什么时候需要拔下电源插头呢？



没拔下插头前请勿用湿布拭擦机器！

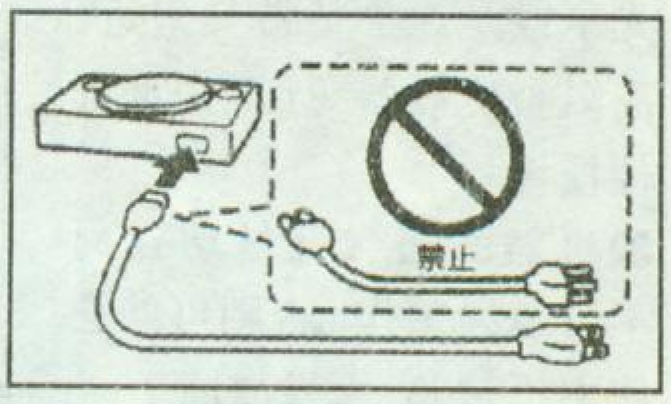


这样外出时就没有后顾之忧啦！

禁止使用不标准的电源线和变压器

●不标准电源线可能导致接触不良，漏电等问题。

●用电压偏高或不够功率的变压器可能使变压器甚至主机损坏。



如果想自制一根电源线的话，还是省省吧！

游戏主机所需要的电源一般有三种：一、交流 100V（日本、美国民用电压）；二、交流 220V(我国民用电压)；三、低电压直流电源。应按照主机要求选用合适的电源。

例如说 SNK 的 NEO·GEO CDZ 游戏机，它要求的电压是直流 5V 和 10V，但随机配的专用变压器只仅适用于交流 100V，所以要先把该变压器接到一个 220V 转 100V 变压器上，然后再接主机，这样才能得到合适的电源。又如世嘉的 MD 需要 9V，1.2A 的电源，如果使用功率不够（例如 9V，0.45A）的电源，轻则无法游戏，重则损坏变压器及主机。



现在，使用交流 100V 的游戏机可随来随多了！

出现异常现象时的紧急应付措施



如果游戏主机内部发出异常声音、冒烟、着火，请：

●立即拨下电源插头，切断主机电源。

●如果着火，就大声呼唤他人前来救援，并使用灭火器等消防措施。

●无法制止火势时，马上打火警电话 119 呼救。

NO.2：环境带来的危险

禁止在湿度高和油烟重的环境下使用

●不要将游戏机放在湿度高的场所，请远离加湿器或厨房，湿气和油烟会使侵蚀机器内部，使电路板短路，可能导致火灾或漏电。



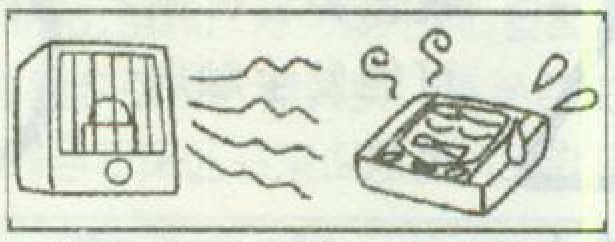
不要让我汗如雨下！

禁止在不合适的温度下使用

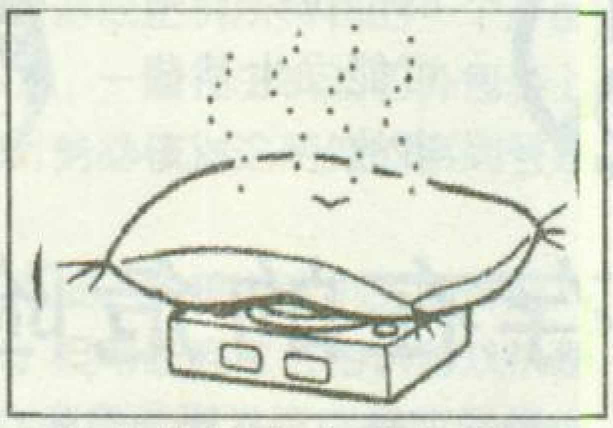
●从寒冷的屋外进入室内，机器内部可能结露，这时工作可能会不正常或短路，应先放置数小时后再工作。

●不要将机器放在强烈阳光下或是在加热器具附近，高温会使机器变形，内部部件损坏。

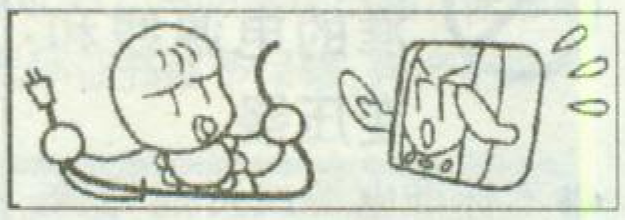
●机器的通气孔被堵住时不可继续工作，否则可能会使主机过热，引发故障。



热的受不了啦！我要罢工！



这样会捂出毛病来的！



叼奶嘴的家伙，把电源线还给我！

雷电发生时禁止使用

●雷电可能击穿机器的内部电路，导致火灾或触电等事故，所以有雷电时最好切断机器电源。



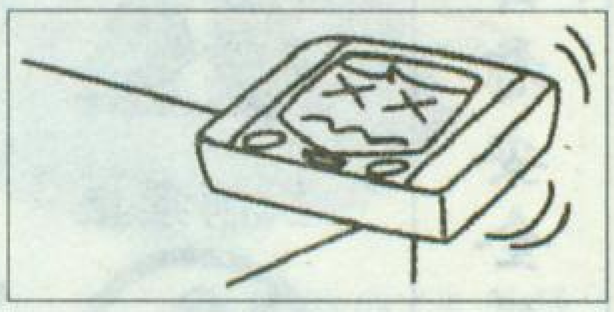
我看还是拔下电源线比较稳妥！

机器放置的注意事项

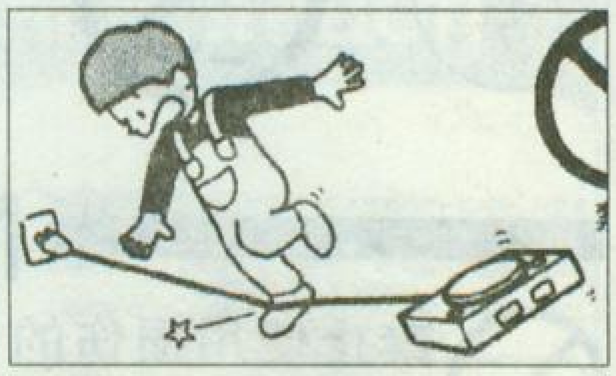
●不要将主机放在不稳定、容易掉落的地方。

●手柄线或电源线不要放在容易绊倒和踩到的地方，如床下、过道边。

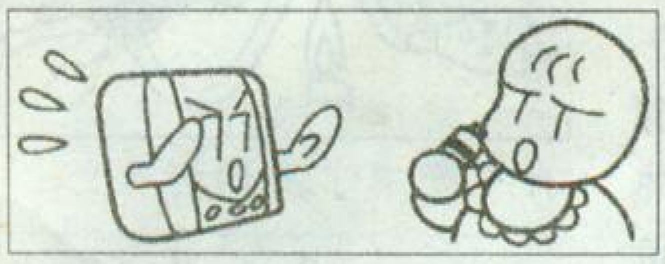
●电源、电池等细小配件要放在隐蔽的地方，不要让幼儿玩耍。



不安定的日子真不好过！



关羽也难过我的拌马索！

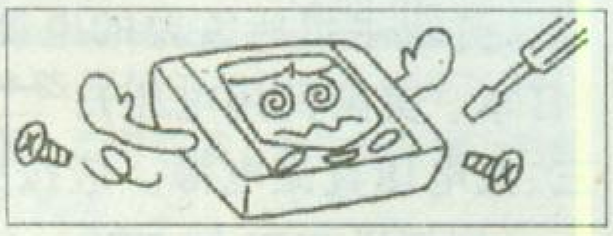


喂！在你把记忆电池吞下之前，有想过怎样取出来吗？

NO.3：不当操作造成的危险

禁止自行拆卸、改装机器

●如果没有一定无线电基础，请勿自行拆卸、改装机器，同时这样也会使你失去保修的权力。



请问特工黄，我犯了什么错，为什么把我大卸八块！

禁止湿手操作电源

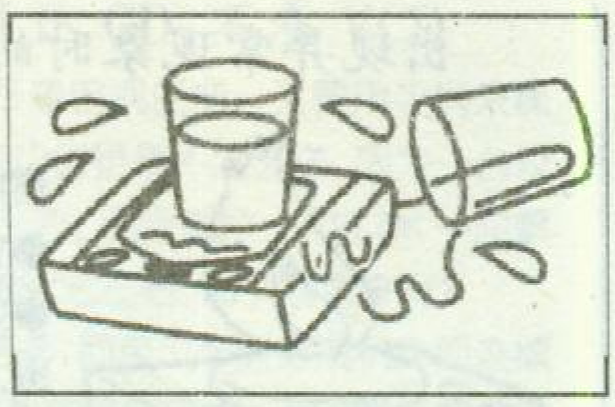
●以湿手去操作电源有可能发生触电事故。



可见“湿手”与“尸首”的读音之所以相近不是没有原因的！

防止让异物进入主机内部

●不要在主机上面及周围放置饮料、别针、化装品、药品等等物品，以防止液体和异物从主机的通气孔、卡带插槽等部位进入内部．否则可能导致机器的损坏及触电事故。



不好！水满金山啦！

音量要适度

●由于游戏音乐相对重复率高，效果声多，若长时间大音量连续听游戏音乐，特别是用耳机来听，就会对人脑产生强烈刺激，可能导致耳鸣、失眠、神经衰弱甚至听力下降。



为什么翻来覆去老是这首恐怖的曲子，害的我夜里怎么也睡不着！

光盘游戏机保养法之二：盗版光盘危害大

一．助长盗版的气焰，使商家更不愿意引进正版，这种恶性循环使正版越来越少，越来越贵。

二．盗版盘质量低劣，误码率高，而激光头不能正确读取数据时，就会加大激光功率，并使循迹部件努力来回动作，加大机械负担。久之激光头老化、错位，机械部分磨损加剧、位置偏移，最后至连正版光盘都不能正常读取了。



三．引导时强制把正在工作的光盘取下，会有损于光驱的电机，并且会使正在放射激光的激光头暴露在外，若眼睛在近距离直视，则可能会损害视力。

四．变形严重的盗版盘，不仅读取困难，更可能划伤、碰撞激光头。

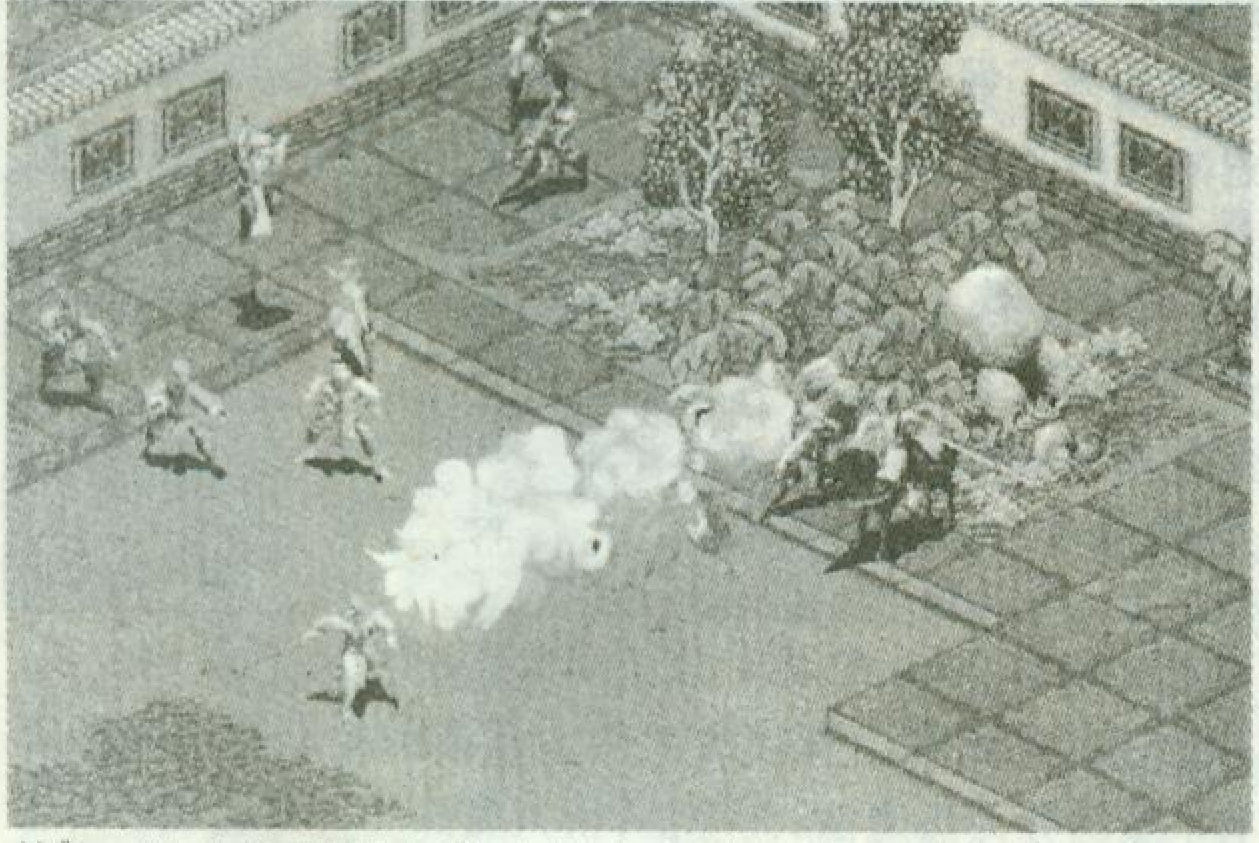


春风得意

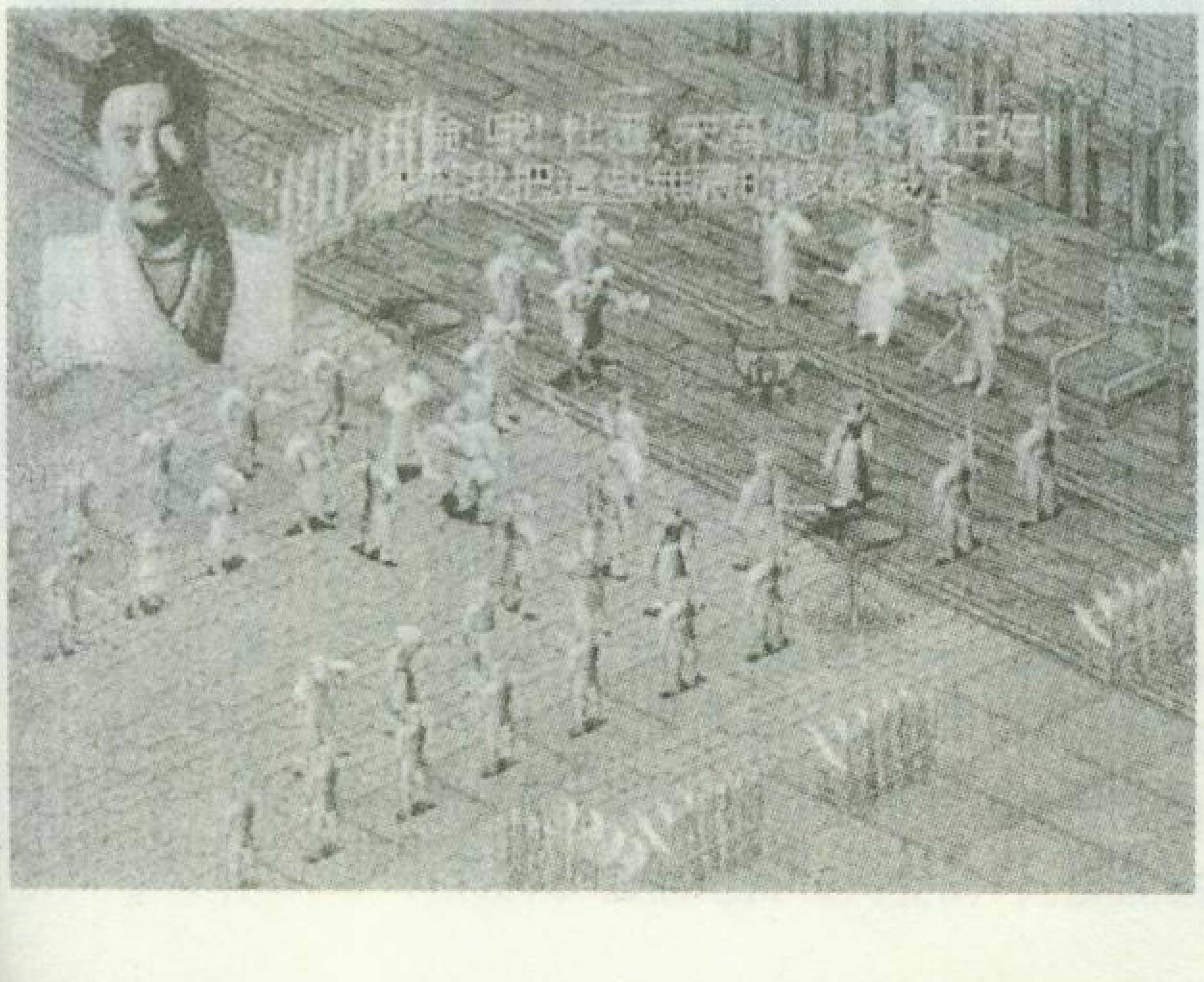


96 年中文游戏市场可谓不太景气，尽管有一些大作面市，如前导公司的《官渡》，金盘公司的《成吉思汗》，光谱的《殖民计划》等等，但从数量上来说还是不太理想。不过 97 年初这种状况似乎已经有所变化，不少公司都将推出他们制作或汉化的游戏，而且个个都很不错。

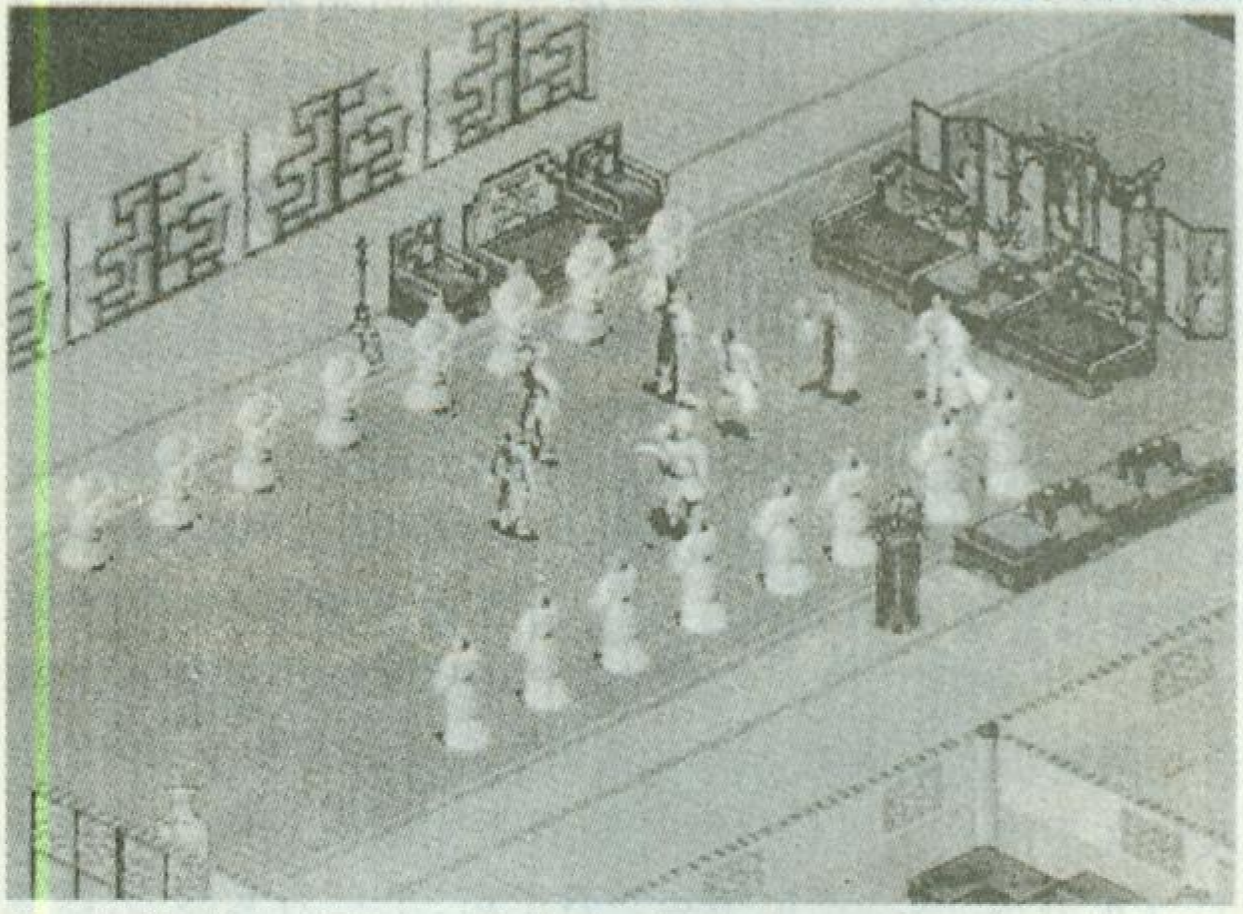
四大名著之一的《三国演义》一直都是制作中文游戏的好题材，但时间长了，游戏多了难免给人千篇一律的感觉。终于，游戏厂商们开始把注意力放到四大名著中的另一部－《水浒传》上，给长期以来《三国》称霸的策略游戏市场注入了新鲜血液。近期将发行的会是智冠科技的《水浒



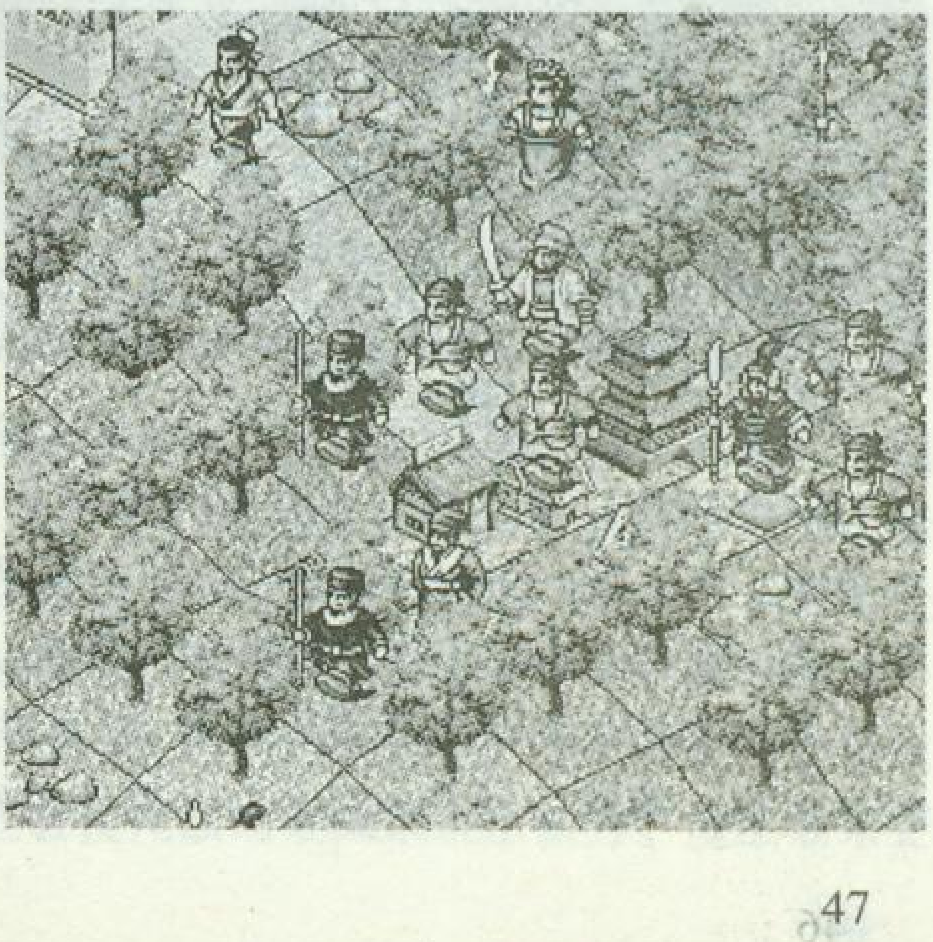
传》。游戏的剧情由洪太尉在上清宫放走封印的三十六天罡，七十二地煞开始，配合动乱宋朝的许多事件，让玩家以一个自创人物的身份（有点象《金庸群侠传》，不过主角不是来自现代的），同众位好汉一起经历被逼上梁山的种种

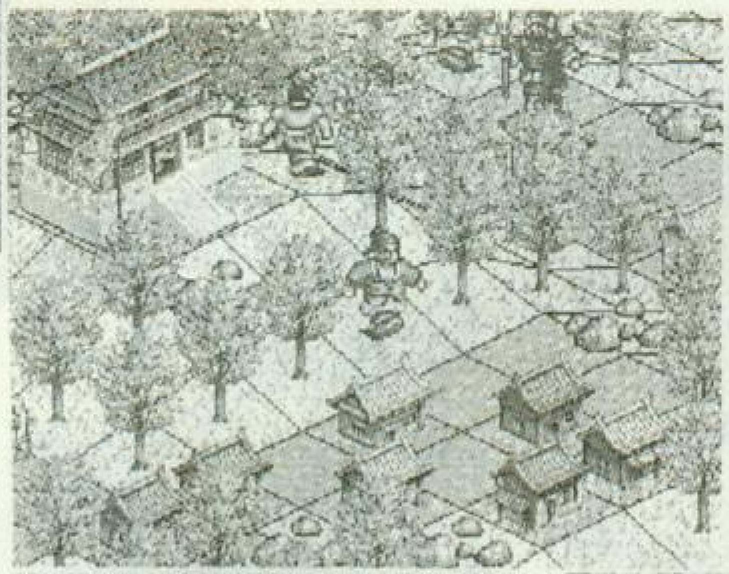


事件，直到一起投奔梁山。小说中的出名人物大多会在游戏中出现，如林冲，宋江，杨志，鲁智深，史进，晁盖，吴用等。这些人不仅有自己的经历，还有自己独特的绝招。游戏类型是目前最流行的战略角色扮演，640X480，45 度视角，多数人物及景物采用 3D 造型。游戏的主角，也就是那个自创人物，在游戏开始时将以掷骰子的方式决定其各项属



性。在游戏中，每过一场战斗，都会有 3D 动画来交代剧情，还有人物大头像出来念台词。然后玩家可以进入酒店去买酒买情报，或者去其它商业机构做点其它事情。有时还可以向高人学习绝技，请名匠打造利器等等。总之，智冠科技的《水浒传》是一个典型的、不折不扣的、中规中矩的策略角色扮演游戏，虽然没有什么新鲜设计，但题材已经足够吸引玩家了。光荣公司多年前推出的《水浒传－天命之誓》老玩家都还有印象，但该游戏以目前的眼光来看，顶多算是个 Shareware。也许是应不少玩家的要求，光荣终于要推出二代作品－《水浒传－天导一零八星》了。可能是《三国志英杰传》的好评，光荣最近



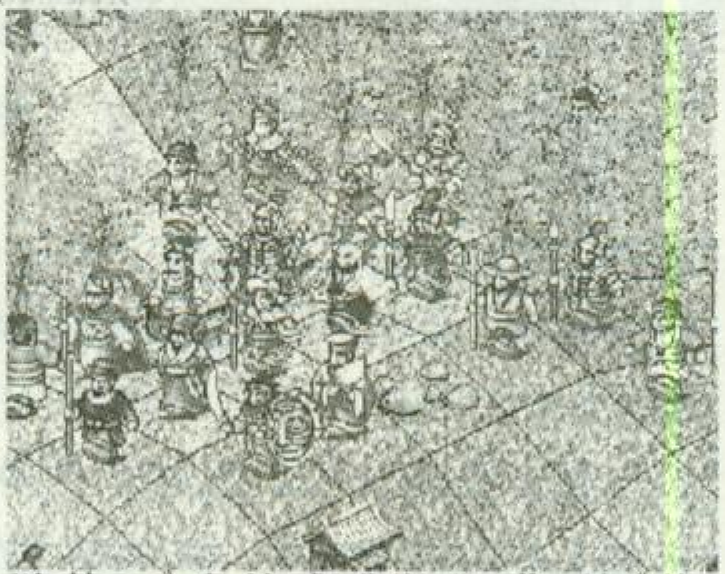




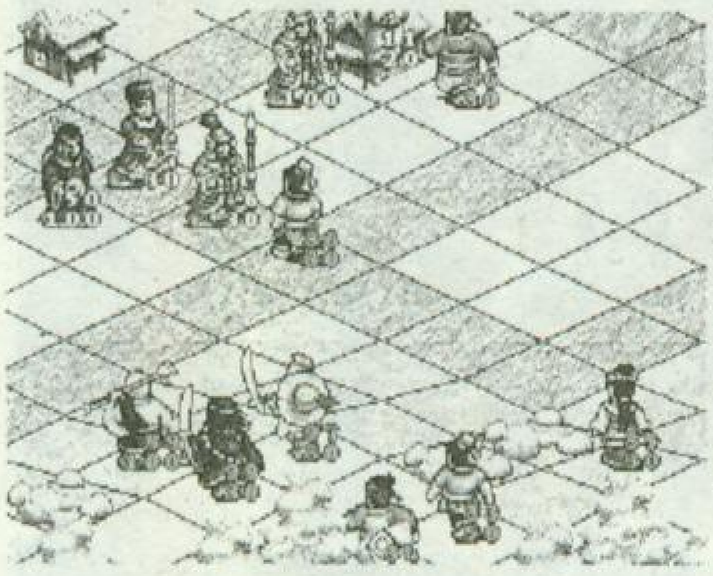
▲天微星九纹龙史进



▲天杀星黑旋风李逵



很喜欢把这类题材制作成策略角色扮演游戏,《水浒传二》自然难逃"厄运"。从《英杰传》到《孔明传》,再到《水浒传二》,可以很明显地看出光荣此类游戏的发展。先是由平面16色发展到平面256色,

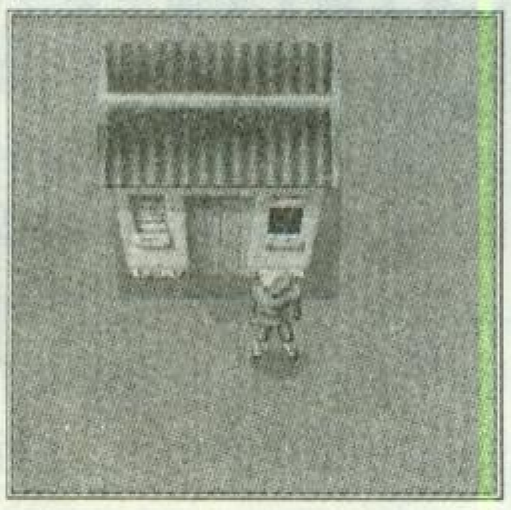




▲地急星一丈青扈三娘

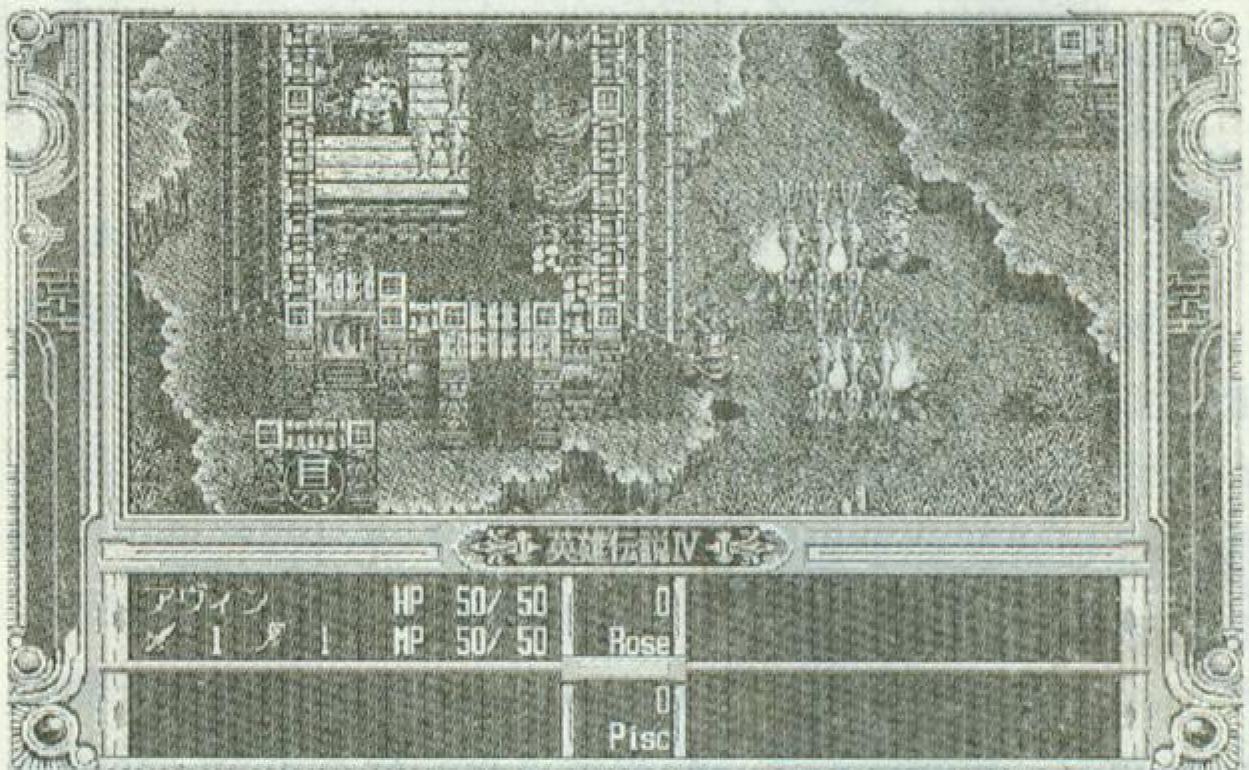
然后又发展到了45度视角256色,WIN95的确让光荣进步了一大截。剧情基本以反抗高裘为主,由于本人日文不济,其他的一些介绍看不太懂,只好以后再说了。《水浒传二》将预定明年一月上市,平台为WIN95,以该游戏的水准来看,汉化的可能性很大。北京前导软件公司





▲前导公司的《水浒传》

目前也在开发一款以《水浒传》为题材的游戏,类型为RPG,平台为中文WIN95。该游戏将分为《聚义篇》、《征战篇》和《终结篇》。前两篇以小说原内容为主,以三打祝家庄为分界,第三篇以民间传说为主,并且也是此套游戏的最后一篇。游戏中的战斗采用策略SLG形式。游戏中还将加入大量的实拍电影镜头和真人语音。游戏第一篇预定在97年夏上市。熊猫公司一向以动作及格斗游戏见长,但是最近却比较低调,只推出了一些益智休闲游戏,难道说《格斗悍将》已经让他们江郎才尽了吗?看起来没有,最新的消息说明他们目前正在以《水浒传》为题材开发一款动作游戏,可惜所有的资料目前只是一张宣传海报,大家也只能看看+想想了。不过这张海报真是很怪,里面居然有一老一少两个林冲,还有林府的女侍锦儿也算一位,看起来这个游戏还挺神的。



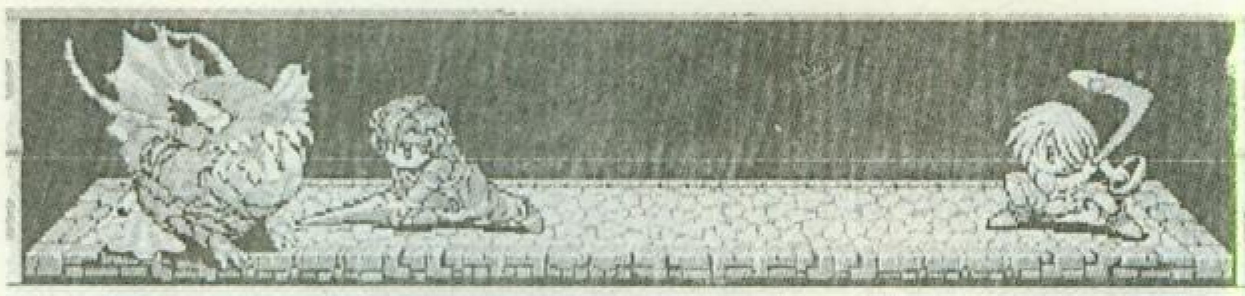
FALCOM公司的《英雄传说》系列想必多数玩家已经玩到了三代《白发魔女》,然而第四代作品《朱红血》(原名为《朱红の雫》,雫一字意为水滴,游戏名本指血和血汗)已预定于一月份发行中文版。故事讲述亚宾与爱依美鲁在八年前为了保护神宝免受邪教追纵,分别逃向不同的地方。时隔八年,主角亚宾开始与好友马依鲁一起去找寻分离多年的妹妹。这是邪教又开始了对神宝新的追纵。游戏界面基本与三代一样,不过画



面更加华丽。战斗的系统也有所改变,已经有点象SLG了,不过还是在地图上直接发生的,以前的自动作战功能还有。魔法分为黑魔法,白魔法,精灵魔法和特殊魔法。而主角在游戏一开始就要选好今后要学哪一种魔法,因为在游

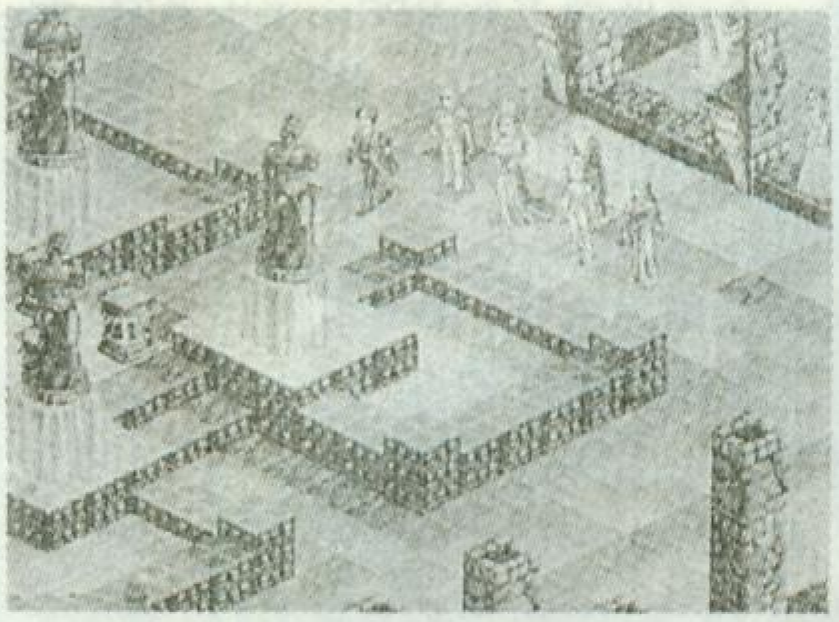


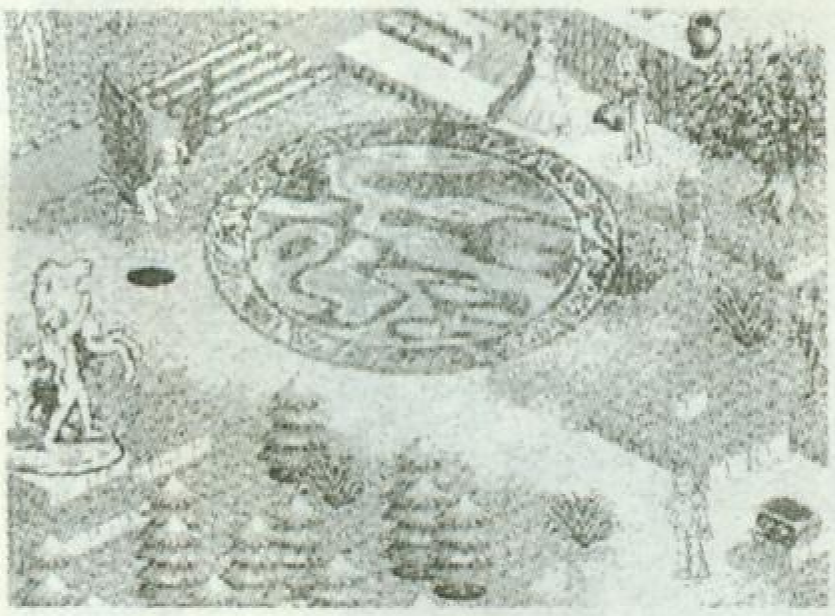
戏中是不可能改变去学别的种类的魔法的。主角最初的各项属性也以一种新颖的方法来决定,那就是象TV GAME中的《梦幻模拟战》《皇家骑士团》里那样的问问题法。一道选择题,选不同的答案,会对不同的属性有影响。这种方式目前在TV GAME中比较流行,而在电脑游戏中则比较少



见（笔者唯一能想起来的就是美式 RPG《亘古卷轴》系列）。在游戏中除了一条故事的主线外，还有号称多达 120 个以上的开放式剧情。这些支线剧情虽然对主线剧情没有什么太大的影响，但是却能经历不少精彩的故事，还可以找到新的伙伴，如果错过实在可惜。据说《朱红血》将是 FALCOM 公司《英雄传说》系列的最后一部，各位一定要收藏。

前不久“小黑马”宇骏科技推出的《超时空英雄传说》以其丰富的剧情，还算可以的 AI，酷似《皇家骑士团》的画面和复杂的转职系统获得不少玩家的称赞。的确，《超》是同类中文游戏中的强者。如今强者又在试图向更高层次挑战，《超时空英雄传说 2－复仇魔神》正在加紧制作中。与一代最大的差别，是二代的画面改为 640X480X256 色，图形处理得极为细致，图素的接缝几乎看不出来；水流等效果也变得更生动。人物形象也不再是 Q 版的了，改为正常比例（虽然看着很不错，但笔者还是比较喜欢 Q 版人物）。一代游戏的难度是定死的，因此不免有些玩家会认为比较难，而另一些玩家则认为太过简单。这回二代可好了，难度可以自己设定，玩家自己是什么水准自己最清楚。这类游戏中的转职系统通常都很吸引人，玩家们都想赶紧升级转职看看新职业是什么样子，有多酷。不过有时候转职转亏了又事先没有存盘则让人沮丧。《超 2》中为此加入了可以转回原职的功能。另外，英雄们的性别不同，身份不同，都会有各自一套的转职路线。听说游戏中的四位女主角，在游戏中如果能与主角喜结良缘的话，还可以使用“情侣绝技”（夫妻剑？）。多线剧情占主流！《超 2》中号称多达 80 个关卡，有多线剧情，而且不论走哪一条路线，都不可能遇上所有的 NPC，因此原本有可能是朋友的 NPC 会变成敌人，原本是敌人的却可能成了作战伙伴。此外，《超 2》还有养怪物，多次行动等许多新元素。《超》系列刚一推出，就能成为名作，真是难得。这里还透露一点，《超 2》中的大魔头竟然是一代中的英雄杨铁。为什么会这样？答案就在游戏中。







《超 2》好，《古大陆传说》（《FARLAND SAGA》）更好。《古大陆传说》是 TGL 公司《古大陆物语》系列的最新一作。原本的《古》系列作品都是传统的 2D 画面，这次的新作乘 WIN95 与 DirectX 之风，改为 45 度斜视画面，每个人物都是极具个性的 Q 版立体造型。游戏中的许多景物都是制作得极为细腻的 3D 物件。剧情的交代由漫画风格的动画负责，美工绝对一流，玩家看了后能够感动的说不出话来。战斗时人物不是面对面地砍一刀那么简单。玩家先让人物移动，选择攻击对象，然后被控人物就会从出发点一路小跑的到达目的地，再向敌人攻击。如果是使用必杀攻击的话，画面还会使用放缩效果来表示威力。魔法效果更

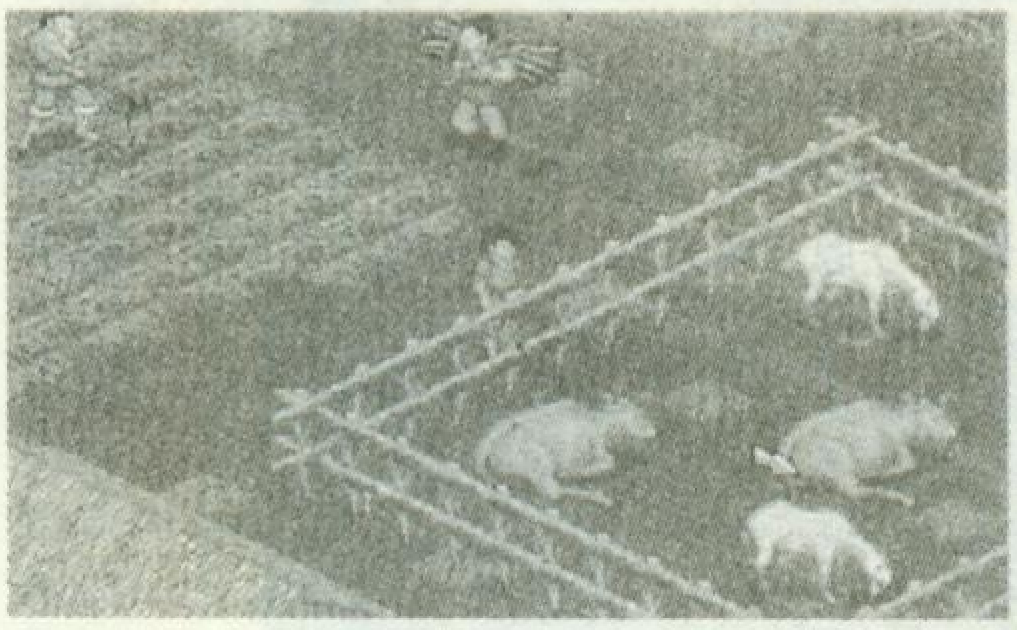






是惊人，高解析的全屏魔法动画随时可见，笔者在看DEMO版中的魔法时，唯一的表情就是-目瞪口呆。人物动作极多，且十分传神。在DEMO中给笔者印象颇深的是女主角之一的法姆召唤天使使用群体治疗魔法的时，她跪在地上，双手合什，双目紧闭，仰面向天，样子非常虔诚，可人物造型偏偏是Q版，那种一本正经的样子实在让人不得不笑。在游戏中有许多人物对话。对话时会出现近四分之一屏大的人物头像，而且表情很多，经常会有一些很爆笑的表情出现。《古大陆传说》太棒了，太完美了，找不出什么理由不去买一套，《超2》最好现在就祈祷不要与《古大陆传说》同期发行。《古大陆传说》目前只有日文WIN95版，不过以笔者的推测，这么好的游戏铁定会被汉化！

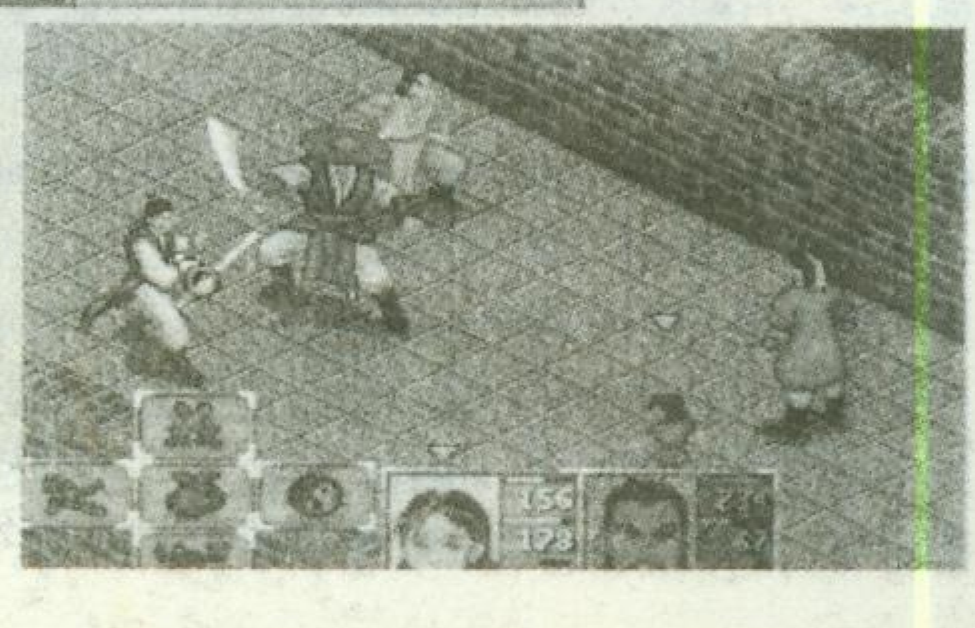
智冠科技制作金庸武侠系列的游戏已经有些年头了，



制作出来的这些作品是好是坏玩家自有看法。新近被智冠科技收编的原至通科技目前正在开发《神雕侠侣》。对于游戏的剧情，制作组的看法与智冠的其他工作组不太一样，他们坚持要做到忠实于原著，所以不会篡改剧情，也不会只节选原著中的某一段。故



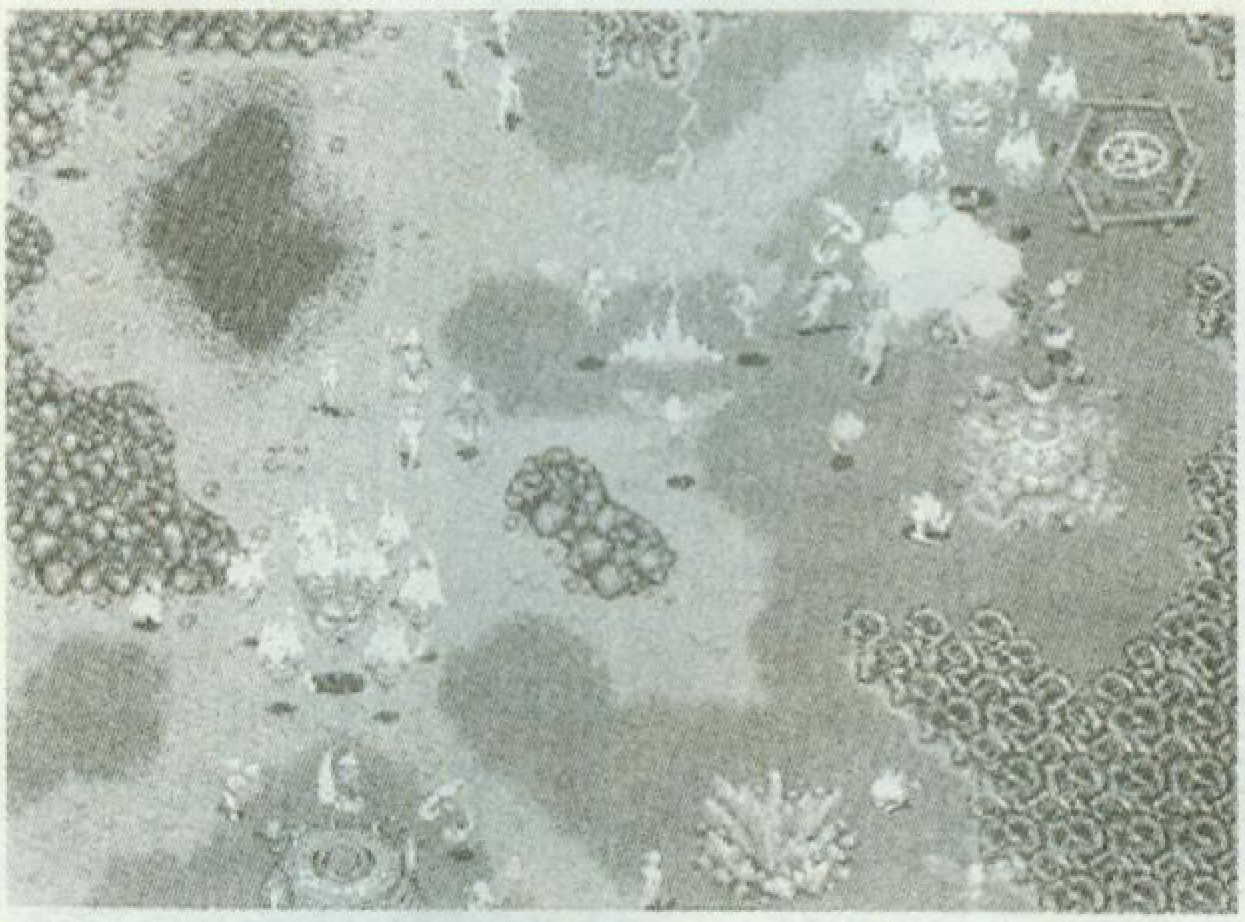
事从杨过的破窖开始，到华山封号为止。在游戏中，玩家扮演的当然是全书的主角，但随剧情的





发展，玩家也有机会操作郭靖，郭襄等人物。游戏完全采用鼠标操作，这对大多数习惯用方向键的玩家来说是个小噩梦，真想玩这款游戏，要花点时间去适应操作方式。物件导向的方式也有加入。所谓物件导向，举个例子，当鼠标停在NPC脸上时，鼠标箭头就会变成嘴的形状，表示可以对话，当鼠标停在物品上时，箭头会变成手的形状，表示可以拿取，这就叫物件导向。纯鼠标操作加上物件导向，可能意味着《神雕侠侣》将会是一个谜题颇多的RPG。关于迷宫，制作组透露的比较含糊，可能不会太复杂，但也不排除将会有一些比较令人“愤慨”的设计。游戏将以光碟形式发行（现在的游戏在介绍时还说以光碟形式发行真是有点不必要），因为这样不仅可以使画面更棒，剧情更长，还可以加入十分动人的音乐。游戏据说会在97年初上市。

光谱总是喜欢制作一些比较费脑子的游戏。在即时策略游戏如日中天的今日，光谱终于也禁不住诱惑，从容地跳入了此类游戏的战场。虽然在《殖民计划》中已经加入了



即时策略的元素，但光谱真正的纯即时策略游戏是正在开发的《精灵的眼泪》。“走出他们(《C&C》和《魔兽争霸》)的影子”大概是目前正在开发同类游戏的公司都想说的话。光谱亦自有创新。在《精灵的眼泪》中，玩家根本不用去挖金块砍木块捡石块，资源是固定的。以前的建造房屋现在改为由精灵变身而成。在《精灵的眼泪》中，还加入了合体魔法的设计，可爱的精灵们会合体变成一些怪异恶心的东西。该游戏采用640X480 256色的模式，以鼠标控制为主，另外也有快捷键的设计。同大多数即时策略游戏一样，《精灵的眼泪》也支持八人网络对战。该游戏目前还不知道何时推出。

前面说的都是亚洲游戏，如果不说点欧美游戏就这么的结束了一月一篇的文章，不平衡也对不起读者。



《Descent To Undermountain》(简称《DTU》)是 AD&D 奇幻小说系列与 3D 动作游戏完美的结合。Interplay 的 PARALLAX 用其成名作《DESCENT》的引擎制作了该游戏。在游戏中,玩者可以是人类,精灵,半精灵,黑暗精灵,矮人和半兽人

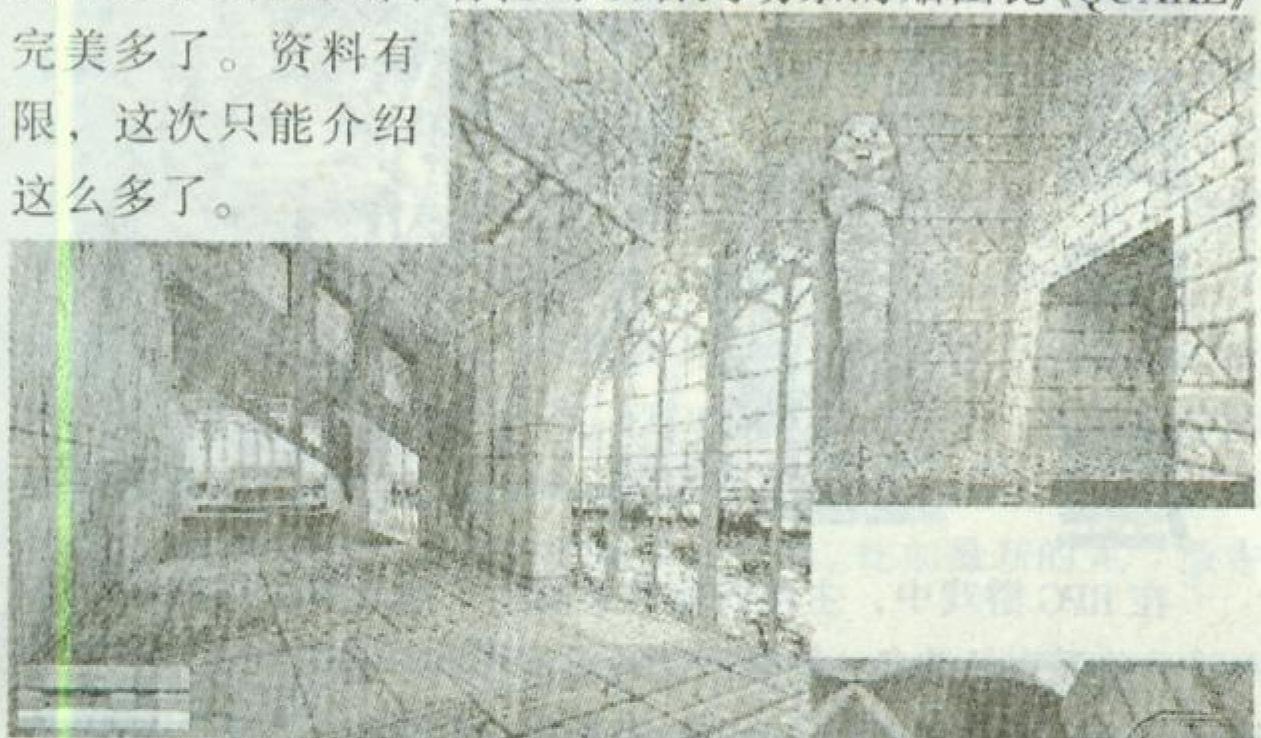


这六个种族中任意一族,不同的种族会有不同的能力,如精灵族可以清楚的看见暗门。然后可以选择战士,牧师,魔法师或是小偷。魔法师可以用破坏魔法,牧师可以用治疗法术,小偷擅长打开有锁的门等。而如果玩者选择了非人类,则可以同时选择多种职业,如当个小偷战士。《DTU》中



也有升级的概念,积累了一定的经验值后便可以升级。在这《DTU》中,等级的上限是七级,据说在下一代中可以达到十二级(一代还没有出,就已经开始透露二代内容了)。战斗采用 AD&D 的规则,即掷骰子。不用担心,并不是象大富翁那样。当玩者挥动一下武器,电脑就会根据诸多因素,如角色的等级,运气,对手护甲的等级等来运算是否砍中敌人以及有多大攻击力。游戏同多数 3D 动作游戏一样,支持网络,玩家们可以组队冒险,也可以相互撕杀。唯一不太美好的,就是《DTU》似乎只有 320X240 的低解析度,为此我们只能安慰一下自己,"好的游戏并不代表一定有着好的画面",希望他们所说的二代会支持高解析。

随便提一下,笔者手里有一些《HEXEN 2》的开发画面。《HEXEN 2》使用的是《QUAKE》的引擎,画面看起来非常的华丽,这显然是 ID 的人们对于《QUAKE》的引擎更加了解了。在游戏中各位可以看到场景的贴图比《QUAKE》完美多了。资料有限,这次只能介绍这么多了。





HOT NEWS

1、牛蛙公司创办人之一 - Peter Molyneux 将要离开。《Dungeon Keeper》可能是他在牛蛙制作的最后一款游戏。

2、曾受好评的《Panzer General》将要发行新版。画面将改为 45 度视角,坦克也将变成 3D 造型。



3、SEGA 公司成功的将其名作《Virtua Fighter Remix》《Virtua Cops》移植到 PC 上。传闻其下一将要移植的作品是《Virtua On》。

4、据北京双语电子教育公司提供消息,大宇将要开发《天使帝国 3》。

5、KONAMI 目前除计划将《幻想水浒传》移植到 WIN95 外,还有可能移植《极上 Q 版沙罗曼蛇》系列及其它一些作品。

感谢智冠(北京)分公司张志宏先生提供《软体世界》杂志及《电脑游戏世界》杂志
感谢第三波提供《新游戏时代》杂志

责编/软体动物 题图/郑州 朱卫强

网上武器屋



在 RPG 游戏中，主角们通常要到村子或是城市里的武器屋中买一些强力的装备，使自己变得更加强大，也使今后在未知领域里冒险变得更加顺畅。所以，道具屋，武器屋几乎成了 RPG 主角们一入新城便直杀而入的地方。玩 INTERNET 也是这样的，如果不找一些强力的武器（软件），探索时将会遇到很多的麻烦，浪费了大量的时间和金钱（没错，在 INTERNET 上奋战数小时虽没有任何收获的确是浪费金钱）。如果您是 INTERNET 新手，您需要什么？还不明白吗，您已经身在其中了，这里是网上武器屋。

在网上可以做的事情有很多很多，比如看 HOMEPAGE，用 FTP 下载文件，玩 IRC，阅读 NEWSGROUPS 等等，都是很简单的玩一玩；又比如架设自己的动态 FTP 服务器，自己写 HOMEPAGE 等一些稍微高深一点的玩法等等。做不同的事情，就需要不同的武器，把铁锤当做魔法杖去施法一定不会有好的效果，是不是？

下面请看一下货架

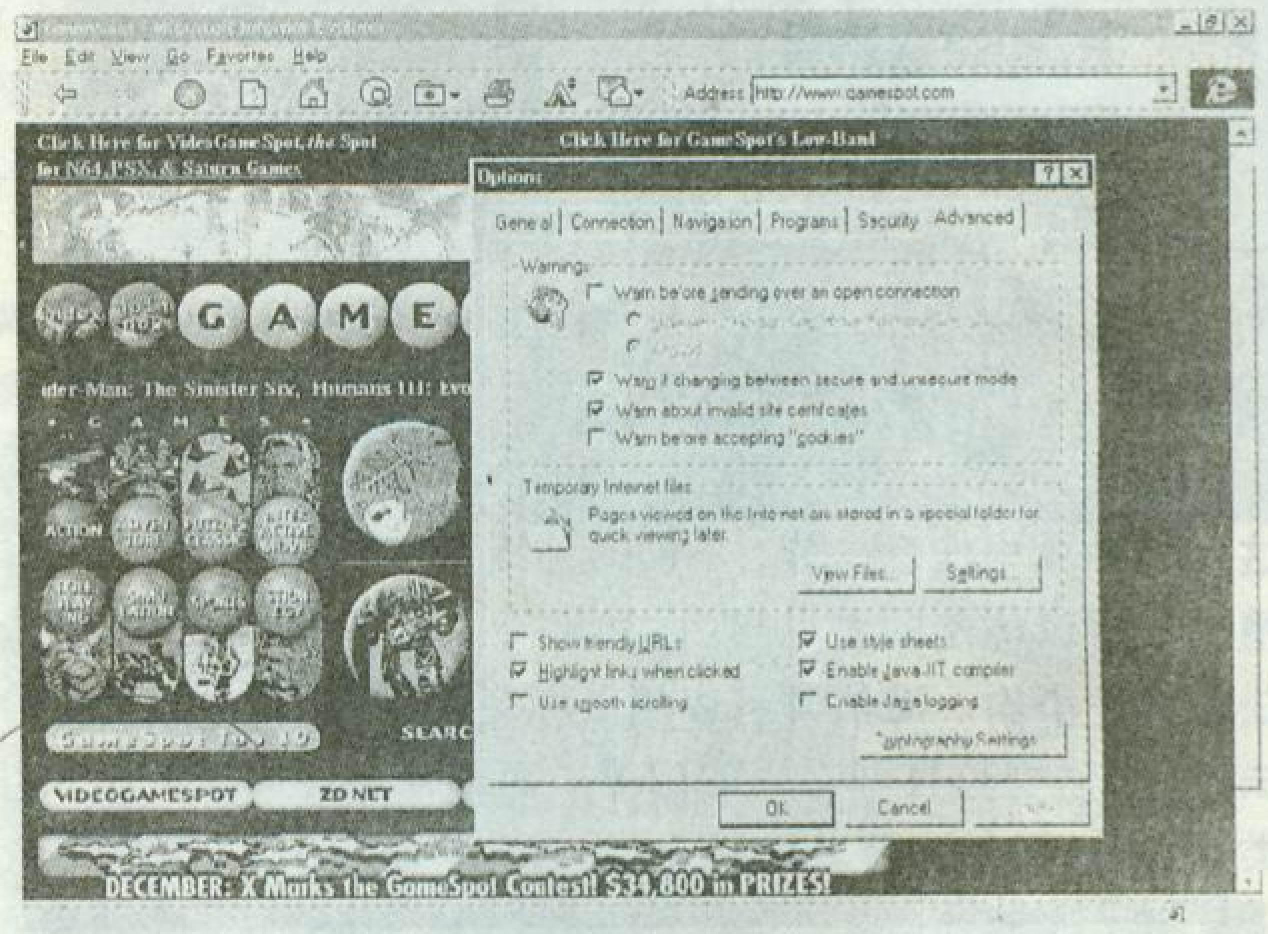
HOMEPAGE

看 HOMEPAGE 几乎是上网者必做之事。微软与 Netscape 公司的 WWW 浏览器之战已经搞得全世界沸沸扬扬，如果您 INTERNET 经验丰富，却又说不知道 IE 与 Netscape 之争，那您一定是在开玩笑，或者是在说谎。没错，目前世界上被使用得最多的两大浏览器就是微软的 IE 和 Netscape 公司的 Netscape NAVIGATOR，其它还有一些浏览器，如 Internet In A Box 中的那个，功能不强，名气又小，实在是不招人喜爱。

IE 与 Netscape 到底谁比较强比较好，世人众说纷纭，各有各的拥趸。在《每周电脑报》上曾经有过一篇关于 Ziff Davids 的实验室关于 IE 与 Netscape 的性能进行试验并且评测的文章，我看完后大有一种“天哪，看起来 Netscape 就要完蛋了”的感觉，而且立即



去微软的主页下载了最新版本的 IE。原本我是一直用 Netscape 的，但是那篇文章实在无法让人不去赶紧了解一下“未来 WWW 浏览器主人翁”的风采。IE“试飞”的结果并不十分让人乐观，因为除了感到界面比较好看以外，我这个铁杆 Netscape 用户几乎没有找到 IE 的任何闪光点（这也有可能是因为本身对 IE 就没有任何好感而产生的偏见）。试着到平时经常去的 HOMEPAGE 转了转，并没有那种文章里说的速度快的感觉，而且因为没有下载和安装对应 IE 的 ActiveX，往日在 Netscape 下看起来动感十足的页面变得十分呆板，给人一种没有跟上时代的感觉。要想让这些 HOMEPAGE 在 IE 中也能象在用 Netscape 时那么生动，就还得去下载一系列对应 IE 的 ActiveX，已经有了一个全副武装的 Netscape，犯不着为 IE 浪费更多的硬盘空间。而且 IE 做为微软家族的一分子，与 WIN95 和 NT 的联接非常紧密，安装 IE 时可以看出，属于 IE 的文件并不象 Netscape 一样只放在那么两个目录中，在 PROGRAM FILES 中，在 WIN95 的 SYSTEM 目录中，在很多地方 IE 都插入了“自己人”，搞得你别想轻轻松松的就能把 IE 卸掉，因为那样往往会留下不少后遗症。最后让 IE 从我的硬盘中消失的是这么一件



事，我在著名的免费 HOMEPAGE 提供公司 GEOCITIES 公司的 WEB 服务器上做了自己的 HOMEPAGE，里面有不少的动态 GIF，还有 DIRECTOR 5.0 的文件和一首 MIDI，发 EMAIL 请朋友去看自然是必需的。第二天一个朋友告诉我说我的主页慢得让人无法忍受，我想他用的一定是 IE，结果我真的猜对了。从此，IE 从我的硬盘上消失了。（后来我才知道，当时我的 HOMEPAGE 慢的原因不完全是因为 IE，复杂的 FRAME 结构和过多的效果也是原因之一）。然而 IE 也并不是一无是处。Kurt Cobain 说过：“去攻击一个自己并不是 100%反对的东西是很傻的，如果在那东西里还有一点希望之光，我们就应该去支持它”。IE 也有一些令人激赏的地方，比如它的界面看起来很不错，按钮设计得也比 Netscape 有新意，尽管用过 Netscape 的人需要一点时间去熟悉这种新玩意儿。因为 IE 是微软的产品，所以在与 WIN95 合作的很好，运行起来比 Netscape 要稳定。另外 IE 对于运行 JAVA 指令要比 Netscape 明显快很多。

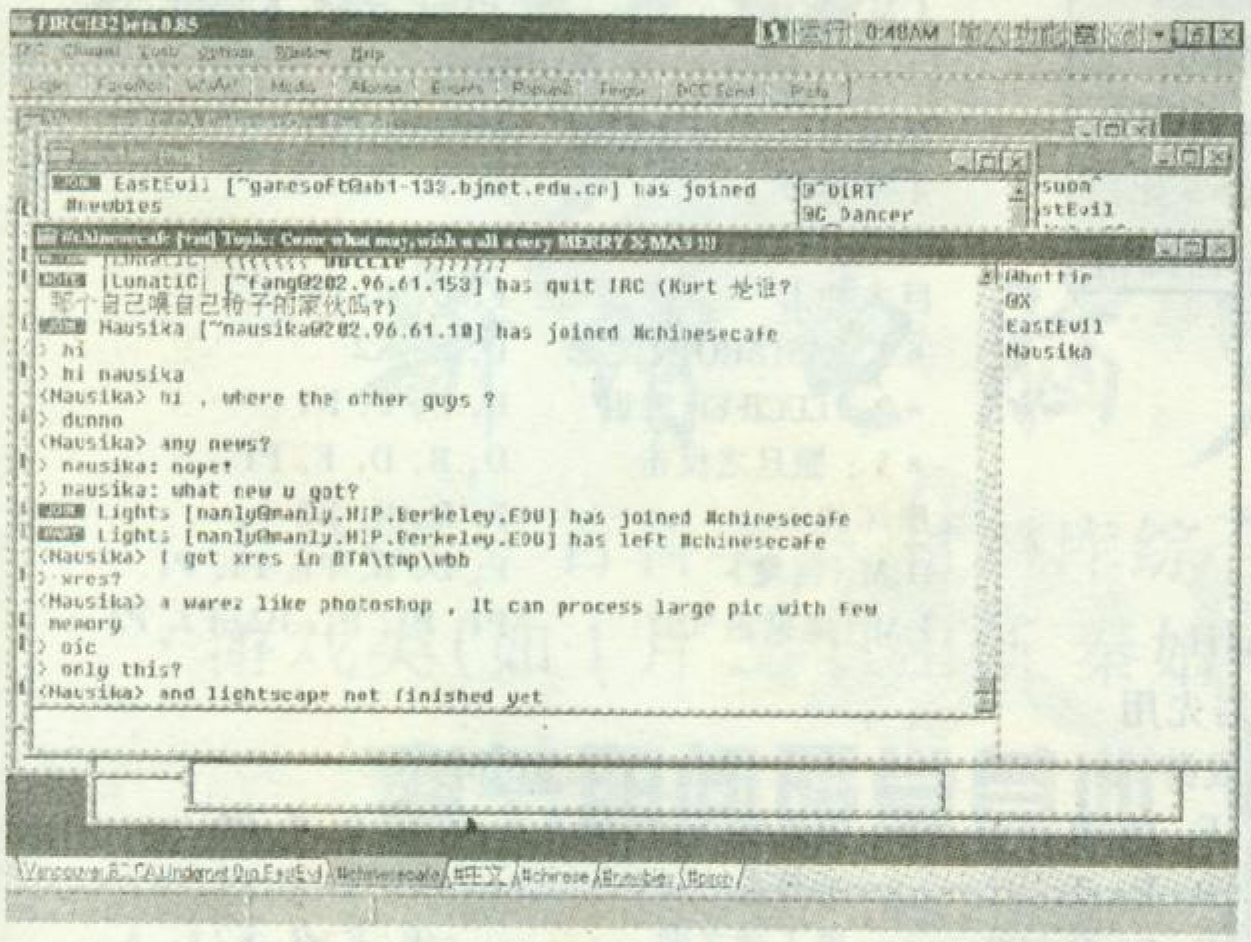
Netscape 是我长期以来一直在用的 WWW 浏览器，从古老的 1.X 版一直到最新的 3．01 GOLD(以结稿期 12 月中旬为准)。Netscape 通常分为两个版本：普通版与黄金版，区别就在于黄金版内设一个 HTML 编辑器。最新版的 NETSCAP 里带有 LIVE 3D(一个 VRML 浏览器）和 CoolTalk(一个语音聊天软件)。各个公司为 Netscape 制作的 PlugIns 也很多，如 LIVE UPDATE 是一个 MIDI 播

放的插件，SHOCKWAVE 是 MACROMEDIA 公司为方便 Netscape 观看该公司的 DIRECTOR，AUTHORWARE 和 FREEHAND 所生成各种文件而制作的插件，还有什么 Quicktime PlugIns，RealAudio PlugIns 等等。另外 Netscape 还包括了 Email 与 NewsGroups 的功能，但是因为这并不是 Netscape 的主要功能，所以显然不如 EUDORA，AGENT 等一些专门的软件好用。

IE 与 Netscape 之战还在继续着，IE 4.0 的 ALPHA 版现在已经推出，而 Netscape 的 4.0 版也已经放出风声来，究竟鹿死谁手，目前无法预测。微软尽管实力雄厚，但由于太过霸道(想在各个领域里都做老大)，目前反微软的呼声很高，用户们虽然无法拒绝使用 WIN95 或是 NT，但却可以轻易为 IE 找到代替品。萝卜白菜，各有所爱。IE 与 Netscape 都是浏览器中的娇娇者，用哪一个您自己决定。我喜欢 Netscape。

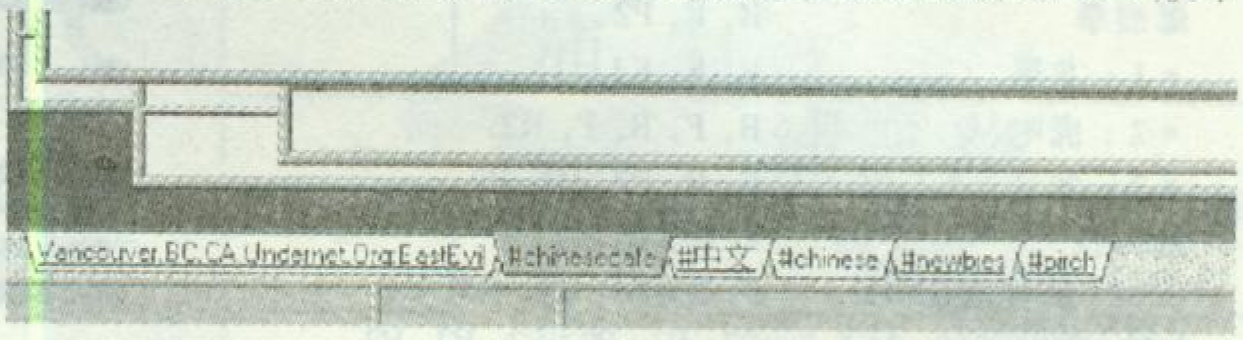
IRC

IRC，是 Internet Relay Chat 的缩写。玩 IRC 的用户要用客户端软件连接到散布在世界各地的 IRC 服务器上，然后再加入不同的频道(CHANNEL)中，就可以与世界各地的人聊天了。聊天的方式以输入字句为主，因为要与众多的用户（一个频道有时多达数十人)交换信息，以语音和影像方式在目前是绝对不可能的。如果光是“白纸黑字”的打字聊天，未免太无聊了，所以后来 IRC 软件的作者们给软件加入了颜色，用户可以给自己输入的句子加上颜色，而且还可以用/ME 的命令加一动作的描述，如“EastEvil Gives Joshi A Big Apple”等，别人看到这样的句子(这样的句子通常以不同于一般对话的颜色显示，非常醒目)，脑子里就会想象出一副 EastEvil 正在给 Joshi 一个大苹果的画面。这样颇有点象 MUD。光凭文字的描述，看起来十分空洞枯燥，但比图形更容易引发人的



想象力。在彩色字符之后，软件的作者又加入了一些其他的新花样，比如播放声音文件。举个例子，A 与 B 的 IRC 软件里都有描写“唰”的一声的文件，这时 A 输入“/ME　用军刀砍了 B 一下”和播放声音文件的命令，B 的屏幕上就会显示“A 用军刀砍了 B 一下”的字样，并且音箱里发出“唰”的一声，嘿嘿，怎么样，声光俱佳吧！IRC 里的频道是有分类的，比如“Chinesecafe”是华人聚集的频道，“Newbie”是给 IRC 新人上课的频道（Newbie 一词指新人，新手)，“PIRCH”“mIRC”这两个频道则是给 PIRCH 和 mIRC 这两个 IRC 软件的用户提供交流的频道。每个注册了的频道都有一个 BOT OP，也就是服务器上的机器人频道管理员，还有一些人类管理员。管理员的作用是在频道里负责维护秩序和主持正义的，因为随时都有可能有一些“不受欢迎的家伙”跑来捣乱。遇到这种情况，管理员就可以把这些家伙踢（KICK）出频道，然后再禁止(BAN)他再进入。

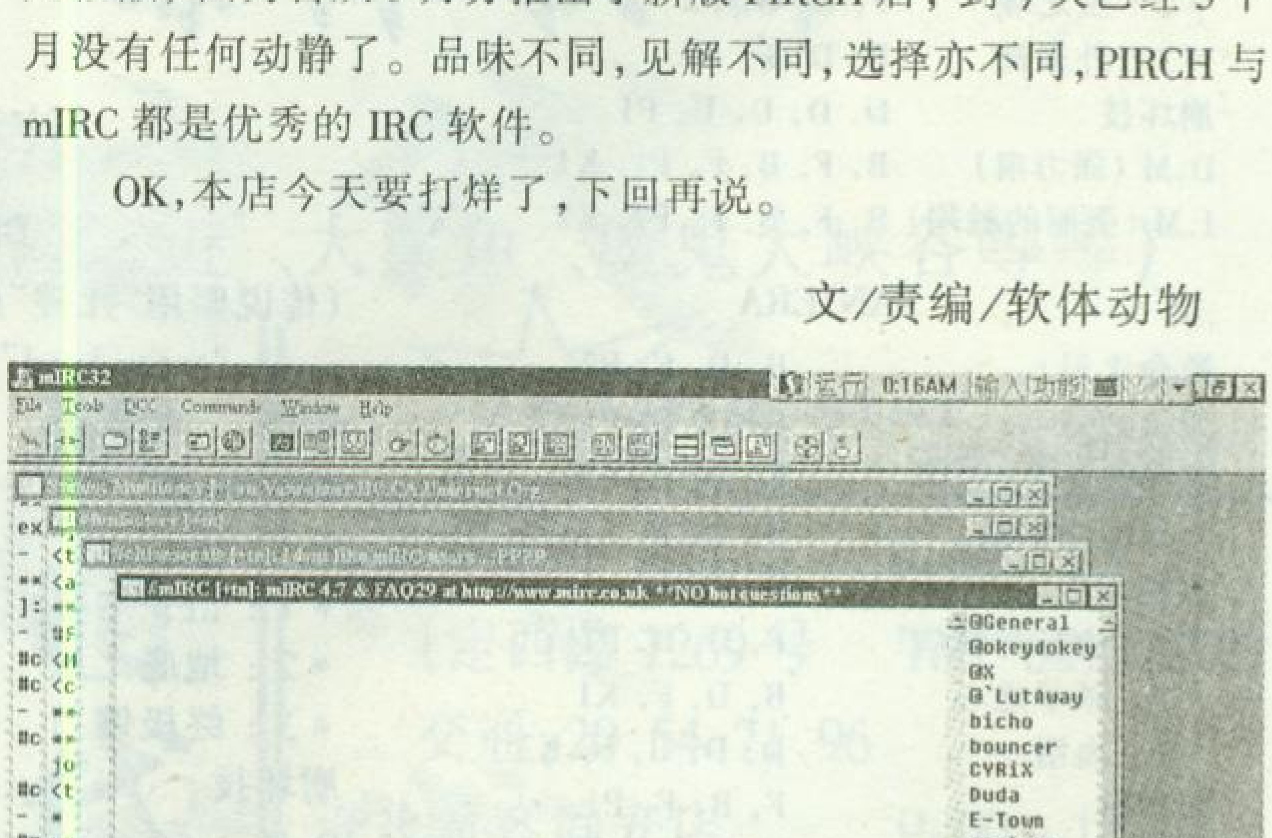
玩 IRC 的软件有名的有很多，但被使用得最多的还是 mIRC 和 PIRCH。mIRC 是我第一次玩 IRC 时用的软件，功能很多，界面也不错。不过后来遇上了 PIRCH，发现 PIRCH 的功能更是有趣，于是便改用 PIRCH。PIRCH 目前最新版是 0.85(32 位版）和 0.80(16 位版)。它的优点在于界面简洁，尤其是在用户已经加入多个频道时，频道间的切换非常简单快捷。而且 PIRCH 比 mIRC 先加入了字符效果的功能，还有音乐播放器，用户照片簿等功能。另外 PIRCH 防 FLOOD 的功能很强。FLOOD 是在 IRC 中一种很恶毒的给别人捣乱的办法，而 PIRCH 防这个很有一手。mIRC 目前正在紧追 PIRCH，很多地位有模仿 PIRCH 的意思，比如最新的 4.7 版中



就有类似 PIRCH 的窗口切换快捷钮，不过真是做得不好。在字符颜色方面，mIRC 4.7 的 15 色明显超过了 PIRCH，但这并不是好事，因为很多 mIRC 的忠实用户以前没有玩过这么新鲜的玩意儿，给字符加上颜色对他们来说还是头一遭(对于 PIRCH 用户来说这并不新鲜)，疯狂的过度的试验这个新功能使 mIRC 4.7 推出后几个小时后，不少频道便挂起了“COLOR = KICK + BAN”(玩颜色就会被踢出频道并且禁止进入）的 TOPIC(主题标语，每个频道都有，并且更换频繁)。mIRC 的作者本想在字符颜色方面超过 PIRCH，没想到费了半天劲新加入的功能还不到一天就被禁止使用了，真是惨！mIRC 的优点在于由于它出现的比较早，所以为 mIRC 写 SCRIPT(一种预先写好的 IRC 设置文件）的人很多，在网上有很多 SCRIPT 可以下载，而且最新版里的功能也比 PIRCH 多很多(不过好象都没有什么用处)。PIRCH 的作者如果不是很忙就是很懒，因为自从 9 月分推出了新版 PIRCH 后，到今天已经 3 个月没有任何动静了。品味不同，见解不同，选择亦不同，PIRCH 与 mIRC 都是优秀的 IRC 软件。

OK，本店今天要打烊了，下回再说。

文/责编/软体动物



Pray for Death 完全出招

B=后 D=下 F=前
P1=轻拳 P2=重拳
K1=轻脚 K2=重脚
＊=Killer Chain=连续技
D.M=Deadly Move=死招
I.M=Idiot Move=白痴招

ANUBI

WILL O' THE WISP	B, D, F, P1
豺狼腿	B, D, F, K2
金字塔旋转	F, D, B, P1
双尼罗河	F, D, F, K2
＊1：斯芬克斯之谜	B, D, F, P2
＊2：黑色金字塔	D, F, D, F, P2
＊3：活埋	D, F, D, F, K2
崩坏技	F, D, B, P2
D.M（呼唤"雷"）	B, F, K1, K2, K1, K2
I.M（天来之死）	B, F, P1, P2, P1, P2

JAN FUN

龙焰	B, D, F, P1
CHI之力量	B, D, F, K2, K2
三宝龙	F, D, D, F, K2
爆裂拳	B, F, P2
＊1：龙尾	B, F, K1
＊2：虎咆	B, F, B, F, K2
＊3：龙息	F, B, P2, P2, P2
崩坏技	F, D, B, K2
D.M（暴力五指山）	F, B, K1, K1, K2, K2
I.M（象皮病）	P2, P2, P2, P2, P2, P2

SIR MAELSTROM

鬼锛	B, D, F, P1
巨锛	B, D, F, D, B, P2
电击	D, B, P1, P1
鬼击	B, F, B, P2
＊1：古魔法	F, D, B, K1
＊2：地狱骑士	D, F, D, B, P1
＊3：巫神术	D, D, F, B, P2
崩坏技	B, D, F, K2
D.M（鬼杀）	F, B, K1, K1, K2, K2
I.M（魂出）	P2, P2, P2, P2, P2, P2

CTHULHU

软泥喷射	B, D, F, P1
双击	F, D, F, P2
收割机	B, D, F, P2
隐形	D, F, D, K2
＊1：扼杀触须	F, D, B, K1
＊2：虫之噬	F, D, B, P2
＊3：外来神	B, D, F, K2
崩坏技	D, D, U, U, P1
D.M（强力扇）	B, F, B, F, P1, K1
I.M（美丽的触须）	B, F, B, F, P2, K2

PANTERA

致命之刃	B, D, F, P2
毁灭之刀	B, D, F, P1
旋转攻击	F, D, F, K2
女叛徒之铲腿	D, D, F, K1
黑豹利爪	B, F, P1
＊1：疯狂神精病	F, D, B, P1
＊2：杀手之心	B, D, F, K1
＊3：血浴	D, D, B, F, K2
崩坏技	F, B, F, P1
D.M（把你撕碎！！）	F, D, B, P2, P2, P2
I.M（音乐可以致命！）	F, D, B, K1, K1, K1

DEATH

（传说要用"死神"必需先用"entity level"完成游戏）

传送	F, D, B, P1
旋转镰刀	B, D, F, P2
双刃	F, D, B, P2
＊1：诅咒之窖	F, D, B, K2
＊2：地底之虫	D, D, F, P1
＊3：终极镰刀	B, D, F, K2
崩坏技	B, F, B, F, K1
D.M	－无！－
I.M	－无！－

PAINBRINGER

雷射破击	B, D, F, P1
雷电球	B, D, F, P2
雷电踢	F, B, F, K1
地震踢	F, D, F, K2
＊1：雷电劈	F, D, B, P1
＊2：电刑	F, D, B, K1
＊3：完全K.O.	B, F, B, F, K2
崩坏技	F, D, B, K2
D.M（PAINBRINGER最强）	D, D, D, K1, K1, K1
I.M（F.D.E）	D, D, P1, P2, K1, K2

URIEL

刃击	B, D, F, P2
死亡之翼	F, D, F, K2
天使长精神	D, D, F, B, P1
天使踢	B, F, B, K2
＊1：启示录	B, D, B, K1
＊2：上帝之怒	D, F, D, F, K2
＊3：ARMAGEDDON	B, D, B, K2, K2
崩坏技	B, D, F, P1
D.M（遭遇天使长！！！）	B, F, B, F, P2, P2
I.M（ANGELBRA TM）	K1, K1, P1, P1, P2, K2

WOLFRICH

锤击	F, B, F, P1
雷神之锤	D, D, B, F, P2
维京精神	B, D, F, P1
铲腿	F, D, B, K1
＊1：雷神之雷	D, B, F, K1
＊2：奥丁神之怒	F, D, B, P2
＊3：ASGARD之反击	D, F, D, B, K2
崩坏技	F, D, F, P1
D.M（维京不诙谐）	B, F, K1, K1, K2, K2
I.M（玩锤）	P1, P2, K1, K2, P1, P2

MURGAN

恶魔滚	F, B, F, K2
主宰生命	B, D, B, K2
地狱击	B, D, F, P2
巨大冲击	F, D, F, P2
＊1：ASTAROTH之怒	D, F, K2
＊2：LUCIFER之沮	B, D, F, K1
＊3：撒旦之反击	D, B, D, F, P1
崩坏技	F, D, B, K2
D.M（巨魔）	F, D, B, P1, P1, P1
I.M（地狱怨气）	P1, P1, P1, P2, P2, P2

XENOBIUS

鬼怪球	D, B, F, P2
手写击	D, B, F, P1
奥丁神之匙	B, F, B, K2
魔法升腾	F, D, F, P2
伪踢	F, B, F, K1
＊1：冰冷飓风	F, D, B, P1
＊2：魔法放射	D, D, B, F, P2
＊3：无穷攻击	D, D, B, F, K2
崩坏技	B, D, F, P2
D.M（魔僧的惩戒）	K2, K1, P2, P1, P1, P1
I.M（魔法恶作剧）	D, F, D, F, K1, K1

注： 1、＊2的使用是在正确输入＊1后并且K.C.1还没有施展完之前输入。

2、＊3的使用是当对手生命槽闪烁后，在＊2后输入，对手如不输入崩坏技则会被击死。

3、部分英文因无法翻译只好保持原样。

原文由Matteo "Sir Cabirus" D'Agord和Gian Luca "Scorpion" Dalla Torre提供，软体动物补充，纠错（原作者系意大利玩家，英文比较差，经常有拼写错误），翻译。

次世代

次时代

上海次世代游戏发展公司

新春大吉

九七年，次世代公司向您隆重推荐第6家连锁店——次时代浦东南码头路分店，为您的节日奉上一份惊喜。

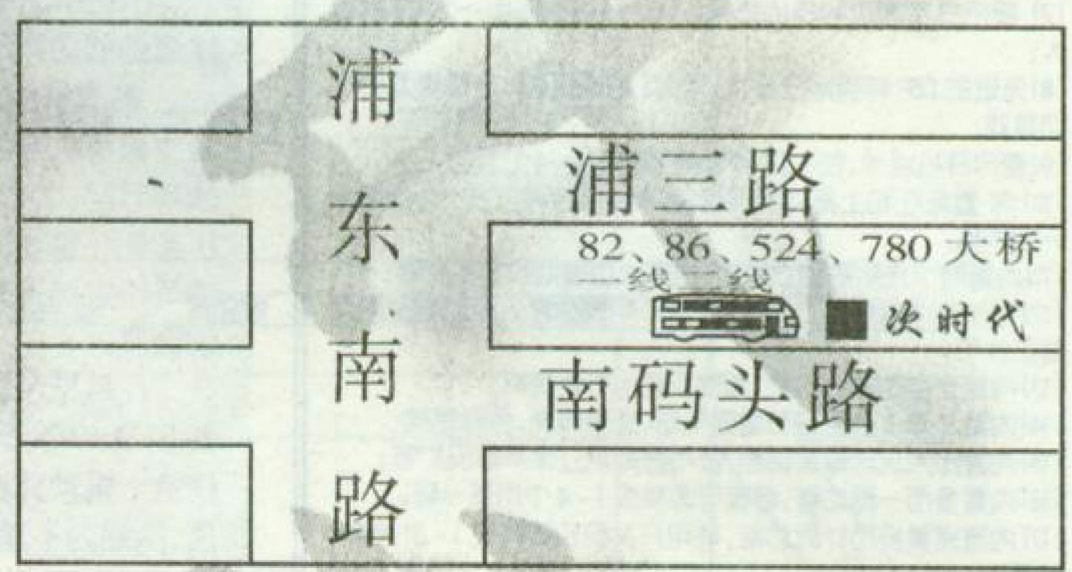


凡持本广告均可以在本店领取新年礼品一份。

经营8位、16位、32位游戏机及软件，电脑软件。

地址：上海浦东南码头路455号

电话：(021)58752889　　邮编 200125



1580

现在次时代各店将在新年期间，以此价出售原装土星机，并配齐所有原装附件。

浦东南码头次时代分店，凡购买土星，在以上基础上，再特赠原版软件一张。　新店特优

新增电脑多媒体软件

- 工具类 · 百科类 · 材料库综合类
- 游戏类(如1月25日出新 秦始皇陵之谜、大鲨鱼、魔鬼大峡谷等等)

春节期间照常营业

☆次时代总店：　9:00～21:00
(石门一路30－32号　Tel:63273835)
交通:71、128、104、41、48　邮编:200041

☆浦东乳山路分店　9:00～18:00
(浦东乳山路77号　Tel:58782513)
交通:隧道三、四、五线　81、82、83、84

☆浦东南码头分店　9:00～21:00
(浦东南码头路455号　Tel:58752889)
交通(上图)

次时代各店

King star　软件(集团)提供

☆次时代长宁店　9:30～19:30
(定西路1269号　Tel: 62132872)
交通:20、54、71、96

☆次时代静安店　9:00～18:00
(愚园路501号　Tel: 1303129526)
交通: 20、21、26

☆次时代虹口店
(海宁路608号　Tel: 63645839)
交通: 13、66

广告

圣嘉出品，必属精品!!!

究极型万能街机电脑板——圣嘉 2000!!!

圣嘉万能街机电脑板系列早在前年开始研制，已分别经历了A、B、C、D及96E型五个版本，在累积了大量宝贵经验的坚实基础上，我们于1997年初隆重推出了集各种高、精、尖电脑技术于一体的"圣嘉2000"究极型万能街机电脑板!

也许细心的用户会问：为什么不叫"圣嘉97"，而叫做"圣嘉2000"呢?

请先看以下圣嘉2000的部分功能介绍：

(1)投币荧屏全功能精美显示，可指定显示在正上方或正下方；

(2)内置超高速DSP，允许乱拍机，工作稳定可靠，不吃币、不定版；

(3)投币后可马上进入游戏，执行速度极快；

(4)随时显示本机当天投币总数，哪个游戏节目受欢迎一目了然；

(5)游戏的难度、人数、画面模式等用开关来全自动调整，简单直观；

(6)不用对街机及光碟机(包括3DO)作任何改动，插上即能营业；

(7)超密度IC集成科技的结晶，整个电脑板只比一个CD盒稍大；

(8)先进的DSP精确测控技术，可对应任何机种、任何类型的一切游戏；

(9)使用开机盒卡，每一盒卡可精确控制1~4个节目；

(10)内置超任和土星的手柄电路，可外接手柄扩充卡，适用于一切主机；

(11)内置两个光枪的独立接口，组装大型模拟机易如反掌；

(12)独步海内的控制方法，可对3DO所有的真人枪战节目实行真正计币；

(13)内置全自动保护功能，即使反插也不会烧机；

(14)内置R、G、B信号细节增强电路，画面清晰、色彩艳美；

(15)内置无人玩时静音功能，投币后即刻立体声数码扩音；

(16)内置多币一局功能，老板可调整成1~4个币玩一局；

(17)内置完美投币计时功能，可用开关细致调整成1~81分钟/每币；

(18)可用拨动开关来全自动调整"VR战士2"这一类特殊游戏的难度；

(19)通天宫、音速战机、VR特警Ⅰ、VR特警Ⅱ等游戏可无限续关；

(20)两个动作键的旧款街机其开始键可当作第三个动作键使用………

这款耗资过百万的究极型电脑板之所以拥有如此强大的功能，就是因为采用了革命性的设计思想及新式的电脑技术，内置超高速DSP，能在任何状态下精确地控制游戏的运行，其效果远非现有街机管理器可比拟，真正实现了质的飞跃，即使到了2000年，也只是这个水平而已，再称之为"管理器"已不合适，所以我们决定把这唯一真正达到电脑板完美效果的圣嘉管理器命名为——"圣嘉2000"万能电脑板!!!

处于国内外领先水平的"圣嘉2000"只售1450元(量大面议)，不但备受国内千万用户瞩目，而且已接到台湾及东南亚的订单，必将在短时间内以其卓越的品质及极高的性价比风靡国内外!欢迎新老客户前来联系，旧版圣嘉管理器升级费用500元，并全国范围内诚征板会代理。另，如果您对正在使用中的其它牌子管理器感到不满意的话，可按每块管理器(不管好坏)折价500元并补差价调换成同等数量的圣嘉2000型万能电脑板。

深圳市圣嘉电脑商场

深圳联络处：(518046)深圳市红岭南路红岭大厦红梅阁16楼D座

深圳展销部：(518001)深圳市新园路口停车场内(深圳中学对面)

经理：苏永东　　业务：丘建军

联系热线：(0755)2242422、2258886

传真：2062169　手机：(0)1392948628

备用电话：(0755)5536179

邮局汇款请寄：深圳市邮政储汇局(60－5840311－20007365－9)　苏永东

★圣嘉挑战书!!!★

不怕不识货，只怕货比货!究极型"圣嘉2000"万能街机电脑板以无比强劲的功能及一流的性能，正式向一切街机管理器挑战!!

挑战条件：①不用改动游戏主机而能同时完美控制世嘉、超任、索尼及土星等机种所有的格斗、动作、射击、飞机、赛车游戏和3DO的真人枪战等节目；②敢于在广告声明所生产的管理器"不扣币、不定版"，并能真正实现在游戏的任何时候都允许乱拍机而不会出现扣币及定版的现象；③可用拨动开关来全自动调整"VR战士2"这一类带参数记忆功能节目的难度。

凡是符合以上三点的管理器，可获挑战资格。比武场地：96年12月29日及97年3月初广州第三届游戏机展501号展位，欢迎光临。届时展销会上凭营业执照复印件可按特惠价提供一台圣嘉2000电脑板试用两周，两周内不满意可无条件退款。

模糊控制?
……精确测控!!!

体现圣嘉2000技术先进性的首要一点，就是完全不用改机。因32位光碟机是集光、机、电于一体的精密高科技产品，对光碟机所做的任何改动、拆装，都会或多或少地影响光碟机的可靠性!而圣嘉2000就能在根本不拆装光碟机的前提下，实现对任何类型的格斗、动作、射击、飞机、赛车等节目的完美控制，而正是这种与游戏机主机的设备无关性，使我们能轻而易举的将之用于各种高档游戏机上而成为万能街机。需不需要改机，就已经明显体现出该街机管理器技术水平的高低!

其次是必须对游戏实行精确控制。目前国内较常用的控制方法有两种，一是简单检测声音画面的模糊控制方法，二是通过改机从主机内引出信号进行处理的改机控制方法，前者因其太"模糊"，不能准确判断游戏的状态，就难免会产生扣币或一币双打等现象；后者不仅须要改机，而且因为不确定的因素太多，使节目的开发受到极大限制，效果也不能令人满意(不幸地，这已被现实所证明)。为了找到一种完美的控制方法，我们投入了庞大的人力物力，终于研制出这一划时代的超高速DSP精确测控技术!由于DSP能极之准确地实时测出游戏运行时的任何状态(如CONTIUE、GAME OVER、OPTION……)，因而在圣嘉2000里，早已不存在扣币、定版等概念了，更能突破性地完美控制3DO的真人枪战节目!真正达到100%街机水准!!

圣嘉2000的推出，再次体现了圣嘉追求一流的宗旨及强大的技术实力，她所采用的先进技术及其一流效果，不仅是圣嘉系列街机电脑板的巅峰杰作，同时也代表了这类产品的发展方向!

经诚　免费换卡　博大

换卡：无论在哪买的卡都可在本店交换，如果在本店买卡可凭发票在本店免收5次试卡服务费，非本店买的卡，需加10元服务费，补齐差价即可。

《注》世嘉MD、任天堂、FC、GAME BOY机卡可互换。

收卡：二手货市场，回收各种游戏机、卡及次世代机盘。

售卡：本店卡品种全，市场有的本店全有，而且较低廉，若在本店购卡，请用97年第一期市场较低廉的价格再减10元。

便知本店欲售价格。如：第11期MD世嘉卡全中文《太空战士》市场较低价210元-10＝200元，本店仅售200元，FC任天堂卡《重装机兵》全中文，市场较低价格120元-10＝110元即是本店价格。全国电玩友仅用110元便可得到一盘重装机兵，以此类推。

切记：本店随行就势，请97年1月参照第一期低价减10元、2月参照第二期低价减10元、3月……4月……以此类推，此广告长期有效。

欢迎来信索取：换卡、购二手卡或购买FC4合1(强卡)资料表2元/份及回邮信封，外地邮购邮资每盘5元。

本店以经营城恳，重守信誉的宗旨，货真物博的实力永远永远以市场低廉再低廉的价格为全国新老玩友诚挚的服务，面向全国批发FC、MD卡。

来信或汇款请寄：北京东城区东四北大街5号 褚振亮(收) 邮编：100007 热线电话(010)64054386 夜间电话(010)64005139 门市乘车路线：107、106、116、13路到北新桥下车，真维斯旁边即是，营业时间：早9点—晚21点

电玩之友游戏机专营店

电玩之友是玩友的朋友，为了感谢各位玩友的大力支持，九七年本店将继续为各位玩友提供下列产品：

主机：N64、土星、索尼、3DO等光碟游戏机
超任、世嘉等卡带游戏机 磁碟机
GG、GB手掌游戏机

配件：各种主机周边设备，有电源、手柄、光电枪
飞行摇杆、方向盘、解码器(VCD)、记忆卡、
S端子线等。

软件：土星、索尼、3DO等游戏光碟
超任、世嘉、GG、GB等游戏卡、磁盘

另外，我店将继续开展代卖转让二手货业务欢迎来函联系。

地址：沈阳市大东区东顺城街十七号(小商品大世界北楼)东北家用电器批发市场一楼1411厅

邮政编码：110042　　联系人：祝龙

电话：1394022630　　传呼：999－901079

电话/传真：024－8907339(晚间)

天津任天龙 游戏机商店

GB 机	360	GB 电源	30
GG 机(带卡)	850	GB 摇杆	25
超任(日版美版)	980	GB 皮套	25
博士七(邦谷)32M	1020	GB 放大镜	35
世嘉Ⅱ型(台湾)	380	GB 充电电源	120
龙Ⅱ 32M(二手九成新)	600		
GG 卡 街霸Ⅱ	160	13×1 含洛克人 忍空	280
60×1 含真人快打Ⅲ代 狮子王 鸟人战队			280

GB 卡

7×1 含 大金刚 95J 联盟 隐忍等	GB 单卡:
9×1 含 第四次机器人大战 幽游白书Ⅳ等	斩红郎无双剑
7×1 含 95 格斗天王 斗神传 龙珠 Z 等	95 格斗王
8×1 含 三国志 圣剑传说等	斗神传
5×1 含 斗神传 街霸Ⅱ代等	三国中文
25×1 含 三国中文 鬼神降临传Ⅴ代等	吞食天地
11×1 含 斩红郎无双剑 95 格斗王	街霸Ⅱ代 侍魂
6×1 含 大金刚 第二次机器人大战等	饿狼Ⅱ 霹雳杀手
5×1 含 斗神传 大金刚 三国中文	狮子王 阿拉丁
5×1 含 真人快打Ⅲ 霹雳杀手 饿狼Ⅱ代	圣剑传说
以上合卡均 170 元 单卡 100 元	

FC 文字卡:中文版:封神榜 130 吞食天地Ⅲ 130 重装机兵 130 第二次机器人大战 160 荆轲新传 85 圣火烈传 85 水浒传 160 外文版:三国Ⅱ 120 三国Ⅲ 90 太空战士Ⅰ+Ⅱ 160 太空战士Ⅲ 150 南北战争 150 世纪大战 160 蝙蝠战士Ⅱ 150 水浒传 160 吞食天地 90 大航海时代(原装)190

本定邮购邮费免收,守信誉,款到即发,质量问题一个月内包换。

本店尚有多种 GB 卡,世嘉卡,FC 卡,文字卡。

每日都有新卡上市,并批发 GB,世嘉,FC 卡,欢迎来电来函。

索取详细价目,请随信寄两元邮寄请从邮局汇款。

本店地址:天津市河西区吴家窨大街老 41 号或新 85 号。电话:3539401(通信)邮编:300074(中环线八里台立交桥,师大北门旁)

邮寄汇款地址:天津河西区宾西路西园西里 31 栋 501 室 收款人:林方 邮编:300061 电话:8357505(晚 8:00 后)

分部地址:平山道市场 26 号(离总店步行仅 5 分钟)

北京腾达游戏

以低价格为广大闯关族服务

土星机 2000 元

PS 2300 元

超任套机 1980 元 日版主机 博士七 32M

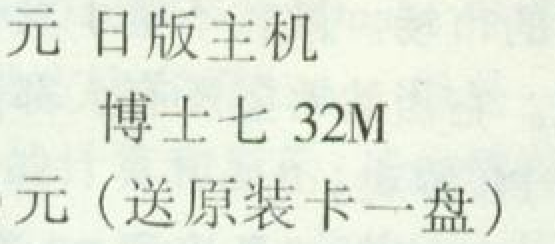
世嘉原装 2 型机 650 元(送原装卡一盘)

超任一级软盘每张 3 元(带节目)

土星、PS、超任、世嘉各类软件配件齐全

具体价格目录函索(每份 5 元)

办理邮购业务



地址:北京市宣武区虎坊桥五道街 15 号

邮编:100050

电话:(010)63529702

B P:126 呼 58079

联系人:杨诺宾

注:可乘 6 路、50 路、53 路、102 路、105 路、23 路、15 路 14 路、25 路、45 路到虎坊桥站下车。

上海 GAME 霸王馆

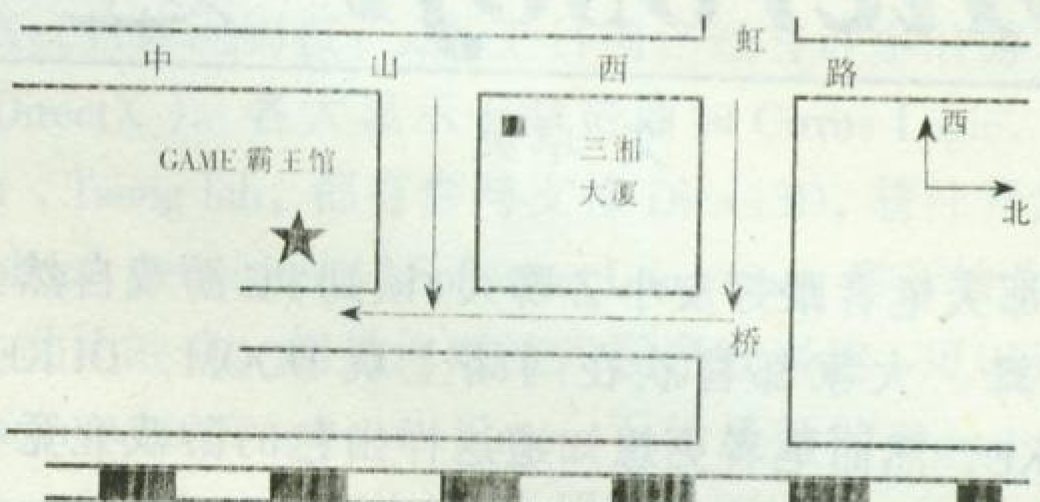
32 位主机 SS、PS 货真价廉

软件 SS、PS、PC 应有尽有

另:超任套机、SEGA16 位机。

透明版 GB 及各类周边产品。

游戏攻略,原版 SS 碟均以低价出售。



馆址:上海虹桥路 996 弄新虹市场 52 号房 电话:62195280 65371688-71921

营业时间:9:00AM~21:30PM

联系人:裴先生 邮编:200051

交通:72、73、48、126、138、224、双层 1 路

湖南郴州奋斗乐商行

新年之际决心对玩友特别奉献:

外地玩友请注意:您只需每年一次付清 20 元,就可成为奋斗乐玩友俱乐部的成员,您的好处:可在一年内免费玩百卡,无论您在何处购买的 FC、MD 卡带,均可在本店平价交换,例:魂斗罗 70 元换音速四代 70 元,不用任何手续费,如用魂斗罗换狮王 100 元,只需补齐 30 元差价即可。所有交换卡带价格均参照本店新的优惠价目表。

货真价实,优惠销售

机种	单价	邮费
土星机(日本原装)直玩国产碟(全套配件)送原装碟一张	1800 元	50 元
索尼机(日本原装)直玩国产碟(全套配件)送原装碟一张	2050 元	50 元
任天堂 64 位机(日本原装)全套配件,送原装卡带二盒	3400 元	50 元
世嘉 32×提升器(日本原装)送原装卡带三盒	950 元	50 元
日版超任(日本原装)+博士七代(香港邦谷)	1500 元	80 元
世嘉主机(台产)八键手柄,送 24M 卡带三本	550 元	50 元
世嘉Ⅱ型主机(台产)送 24M 卡带三本	530 元	50 元
世嘉 JET 机(日本原装)送原装卡带三本	650 元	50 元
GAME GEAR(日本原装)送原装卡一盒	720 元	30 元
GAME BOY(日本原装)	340 元	30 元
GAME BOY 新款超薄(日本原装)	500 元	30 元
土星、索尼碟 20 元一张(买 10 张送一张)	邮费:10 张以内 15 元	

大量 FC 文字游戏卡及 MD 卡带具体请来信索取价目表,并附回邮信封,如需加快,请随信寄上快件邮费。请玩友们注意:购买主机之前,请先来电话咨询,我商行将根据市场行情随时下调价格。以上价格只针对郴州地区以外玩友,本地玩友以我店新的行情价为准。

邮购地址:湖南省郴州市解放路 93 号(奋斗乐商行)

邮政编码:423000 收款人:伍斌

热线电话:0735-2263867 伍斌 夜间电话:0735-2236258 吴志坚

DirectX 与 Direct3D
Microsoft 进军游戏界的利器

文/卓灵

那天笔者跟好友小 Z 聊天，谈到 PC 游戏自然会眉飞色舞。大家都喜欢在网络上玩 DOOM，DUKE3D，QUAKE，然而笔者更想知道这样出色的游戏究竟如何造成。

小 Z 曾经有设计程序的经验，虽不是专业编写游戏，但加上平日多看电脑书籍杂志，对于 PC 游戏自有一番见解。

小 Z 说："写一个 PC 游戏，尤其是动作，射击游戏，最重视的是显示速度，而以现在 PC 系统的结构，其实有许多因素不利于撰写 PC 游戏，如 DOS 真实模式的区段定址法(Segment/Offset Addressing)，做成 640KB 内存的限制，和配置最大内存空间只有 64KB 的不便，又如标准的 VGA 显示模式，通常用到的只有 320X200X256 色（Int 13h），若用取巧的方法改动 VGA 的 Register 数值也可做到 320X400 的解析度。我们现在的 SVGA 显示卡解析度往往可达 800X600，甚至可能更高。要用尽 SVGE 的能力，程序师必需要直接控制 SVGA 卡，可惜各家 SVGA 品牌太多，标准混乱，难成气候。后来业界有所谓的 VESA 显示模式的 SVGA 标准，但到近年间才见有游戏支持，但是因为解析度太高需要搬移大量资料，往往影响速度。"

笔者说："原来编写一个游戏，程序师要面对这样多的难题。如果在 Windows 的环境，游戏设计不必受 DOS 的限制，而解析度也可以轻易提高。但是出色的 Windows 游戏真是凤毛麟角，而 PC 游戏仍是以 DOS 为主流！"

小 Z 说："Windows 似乎是很好的写游戏平台，但是因为 Windows 有其自己的规矩，显示系统结构不容许程序师直接控制硬件，兼容问题不用顾虑之余，缺点是显示速度自然大打折扣。另外，Windows 3.1 内存管理不完善，虽说是在保护模式运行，但仍不能完全摆脱 DOS 的区段定址法，程序设计往往有所限制。到了 Windows 95，号称 32-BIT 作业系统，除了多线作业(Multithreading)外，最吸引 DOS 程序师的地方是那保护模式下的线性定址法(Flat Addressing)，内存空间的运用就能得心应手了。另一方面，PC 游戏始终是占用大量系统资源的程序，为了追求更高速度和变化多端的画面技巧，程序师往往喜欢直接操控硬件。作业系统掌握所有硬件资源，对于程序师来说这个严厉的管家规矩太多了，反而有碍游戏软件的创作。"

笔者说："那也不见得，许多在 DOS 运行得很好的游戏在 Windows 95 的 DOS Session 都没有问题。当然，有更多 DOS 游戏需要特别处理，而有部分游戏根本不能兼容 Windows 95。究其原因，就是 Windows 95 不能忍受那些垄断系统控制权的程序。近年来，Windows 游戏异军突起，俨然有成为一股潮流之势。虽然多数是加入许多电影片段的多媒体游戏（如《幽魂》)，但是讲求速度的射击游戏，也会在 Windows 的平台上出现。"

小 Z 说："在 Windows 95 推出之初，微软已想使 Windows 95 成为一个为个人用户而设计的作业系统，故此在用户界面(GUI)和即插即用所下的功夫，远比系统设计的改良要多。微软自然不会放过 PC 游戏这个庞大的市场。微软不擅于发行游戏，它的强项是作业系统。它当然希望所有人都会用它出品的作业系统玩所有 PC 游戏。"

笔者说："最好是 PC 游戏都为 Windows 95 而写，但 Windows 95 又不是理想的游戏平台，那么，微软有什么办法吸引程序师为 Windows 95 写游戏呢？:"

小 Z 说："微软最喜欢建立标准，在游戏方面，它为 Windows 95/NT 平台，提供一个专为 PC 游戏设计的 API 标准 - DirectX，说不定会给未来 Windows 游戏带来新的冲激。"

笔者说："什么是 DirectX？有什么好处？"

小 Z 说："DirectX 是由一系列硬件驱动(如显示卡，音效卡等）组成，其主要的元件有 DirectDraw，DirectInput，DirectPlay，和 DirectSound，分别针对显示，Joystick 控制，网络通讯和音效等各方面。DirectX 最大的好处是提供有效率的驱动而使游戏设计的程序界面（API）得以统一，使程序可以做到 Hardware Independency。"

笔者说："Hardware Independency 在 Windows 3.1 时已有提倡。那不单可以增加程序本身的可携性(Portability)，亦可使程序师不必花时间去学习控制复杂难懂的硬件。程序师只要懂得一种 API，不必为支持不同形式的显示模式和不同种类的显示卡而大伤脑筋。"

小Z说："是的，编写游戏的复杂程序远超一般人想像。如果对硬件一无所知，程序设计经验的底子不厚，根本不能有成就。有了 DirectX，便可减少设计 PC 游戏的难度，而程序师便可以集中处理游戏设计的工作，例如内容和可玩性。此外，DirectX 专门处理显示的单元(DirectDraw)，它的驱动提供的不单是高解析度且色彩更加丰富的显示模式，最重要的是它能使程序能以下利用 Widnows 显示加速卡的特点。"

笔者说："你说 DirectX 能善用 Windows 显示加速卡，据我所知，许多 Windows 显示加速卡的标准的 VGA 模式下只是透过 BIOS 画点，或者直接改显示内存的内容，表现与普通的 VGA 卡相差无几。到了 Windows 环境，透过 Windows 的 GDI(Graphic Device Interface) 来画线，圆及几何图形，才可以显示加速卡的威力。DirectX 真的可以让游戏利用硬件加速吗？"

小Z说："微软是这样说的。但是对于 2D 画面如制作动画效果，让许多张 Bitmap 在画面显示，其实是相当于把大量资料在主内存与显示内存之间搬移。DirectX 中处理显示的元件 DirectDraw 本质上是显示内存的管理员。在它的统辖下，程序可以直接存取显示内存，也可以作显示页的快速切换，这些功能是 Windows 本身不能提供的。至于显示加速卡能大派用场的地方，应该是 3D 画面的处理。如 Alone In the Dark，Doom，Quake 等游戏应用了 3D 画面的技巧，虽然方法有所出入，但是一样要涉及点、线、面的几何图形的计算和显示；某些情况要处理大量浮点运算(Floating Point Math.)，尤其是全彩高解析的 Ray Tracing 画面(例如 3D STUDIO)。如果这些计算交由硬件处理，肯定会提高游戏的效率。"

笔者说："DirectX 也有提供 3D 画面的处理吗？"

小Z说："DirectX 不包括 3D 画面的处理，而是交由 Direct3D 去做。"

笔者说："真正用到 Windows 显示加速卡功能的是 Direct3D！那么 Direct3D 怎样物尽其用？"

小Z说："Direct3D 提供两种模式－Retained mode 和 immediate mode。前者定义好一个 3D Engine，程序师只要输入 3D 物件的信息（如坐标，结构）和预定的贴图，使用几个简单指令便可以使 3D 物件转动和改变比例。后者是比较低层次的硬件功能呼叫，提供一个渠道让程序师能使用硬件的显示加速功能。"

笔者说："DirectX 和 Direct3D 看来相当不错，我们从那里可以得到？是否需要特别的准备？"

小Z说："DirectX 和 Direct3D 都是为程序开发而设计的。玩家不需要特别安装软件，因为当你玩到一些用 DirectX 和 Direct3D 设计的游戏，游戏安装程序自然将需要的元件(Run time Components)安装到你的 PC 上。据我所知，EarthSeige II 的 Windows 95 版，The Rise and Rule Of Ancient Empire 和 chaos Overlords for Windows 95 都已采用 DirectX（软体动物按：实际上目前已经有许多的游戏用上了 DirectX）。各大显示卡制造商如 Cirrus Logic，S3，Trident，Tseng lab，都有参与支持 Direct3D，软件开发商如 Acclaim，Activision，id Software，Infogrames 都开始为 Direct3D 设计游戏。如果你对游戏程序有兴趣，可以到微软的 homepage 的 software library 下传最新的 Direct SDK (Software Development Kit)回来研究一下。"

笔者说："如果 DirectX 和 Direct3D 真的得到业界支持，诚然是美事。然而微软的"统一大业"形势也不是人人赞同的。如果 DirectX 和 Direct3D 做不出一个象样的游戏，我们仍有一段日子要玩 DOS 游戏呢。"

本文摘自香港《电脑时代》杂志

杂志订阅办法

九七年《电子游戏软件》杂志仍为月刊，每期 6.40元

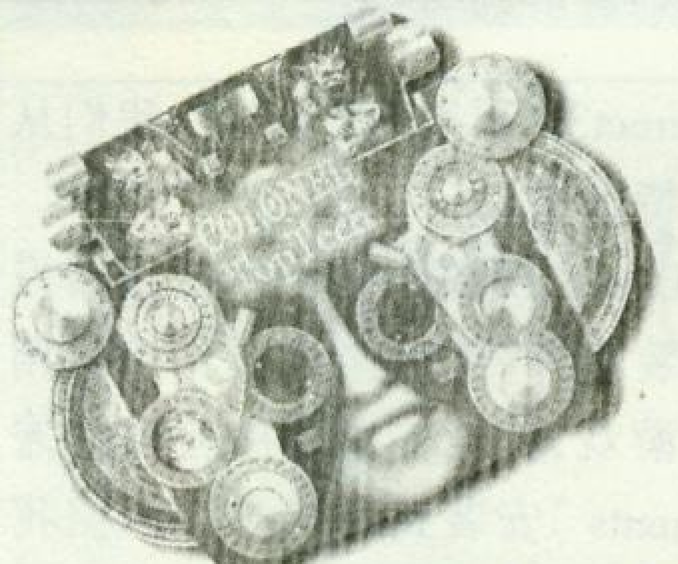
订阅办法：

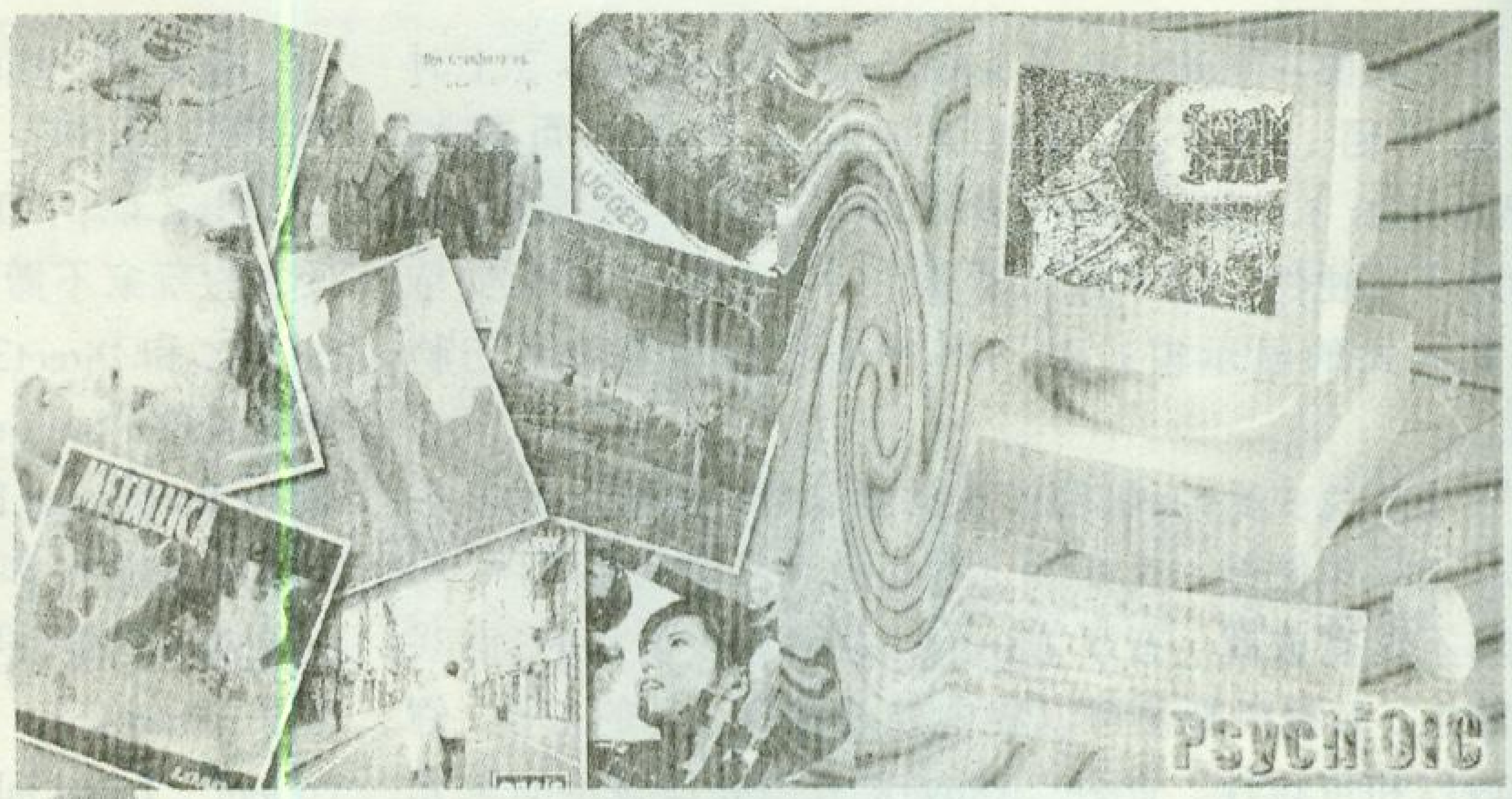
一、到邮局订阅，可三个月或半年或全年。
邮发代号：82－648

二、可到邮局汇款至北京宣外大街西草厂街39号　邮编：100052

在附言栏正楷、写明邮购期数，免收邮费。出刊当天邮发，快速便捷。

96年杂志现有 5、6、7、10、11、12期，其余无货。





CD音源的劲敌 - G.L.W

文/责编/Psych'OIC

有没有过这样的经历：从好友处借来了一张很好听的CD，还没有听够，就被催着要回，想到录成.wav的文件以后慢慢听，但是发现如果用Full Quality（注1）去录制，每一分钟要占用10兆的空间，如果采用压缩模式，也省不了多少空间，而且20Hz以下和20KHz以上的数据会被抹去，如果再考虑降低质量，空间到是省了一些，可是录出来的东西越听越不对味儿，怎么办？就这样放弃了吗？

一般方法是无法解决的，不过G.L.W可以解决。G.L.W是什么？这是三个软件的缩写，用这三个软件，就可以制作出高品质低容量的音乐文件了。G是Grabber软件，Grab是抓取，那么G软件就是CD音轨抓取软件。L是压缩软件，全名Layer 3 encode & decode，即第三层加解码，用来压缩大容量的音频文件。W是Winplay3的缩写，也就是播放软件，因为用L压缩出来的文件，一般播放软件是不能放的，目前只有WinPlay3可以播放。

如果对G.L.W的能力表示怀疑，请看下面的试验报告。笔者用Speed的《Body & Soul》做测试。这首歌长5分2秒，用Full Quality抓取音轨，然后还采用Full Quality（使用128000bitrate）压缩，产生的文件大小如下：

BDY & SOUL.WAV　　53,415,740 bytes
BDY & SOUL.MP3　　4,845,818 bytes

用Winplay3播放bdy & soul.mp3，由于完全采用Full Quality，所以几乎听不出来不同（实际上差异还是有的，只是人耳听不出来，或是说一般人耳听不出来，如果您是音响器材发烧友，那本人无话可说）。设想一下，一首5分钟的CD音质的采样只用5兆空间，平均一分钟占用1兆空间，那么一张CD按650兆算的话，可以存放650分钟，共130首5分钟长的歌，远比一张音乐CD的十几首歌要多得多。怎么样，跃跃欲试了吗？不要着急 听本人来介绍一下这几个软件。

Grabber

抓音轨的软件其实现在已经有很多种了，笔者常用的是Digital Audio Copy 2.2，简称DAC，其他还有一些如CDDA，DA2WAV等软件，但是不太好用（本人个人观点）。DAC是一个CD播放与抓取二合一的软件，不过播放功能不是我们所看中的，因为DAC的播放功能实在是普通到了没什么

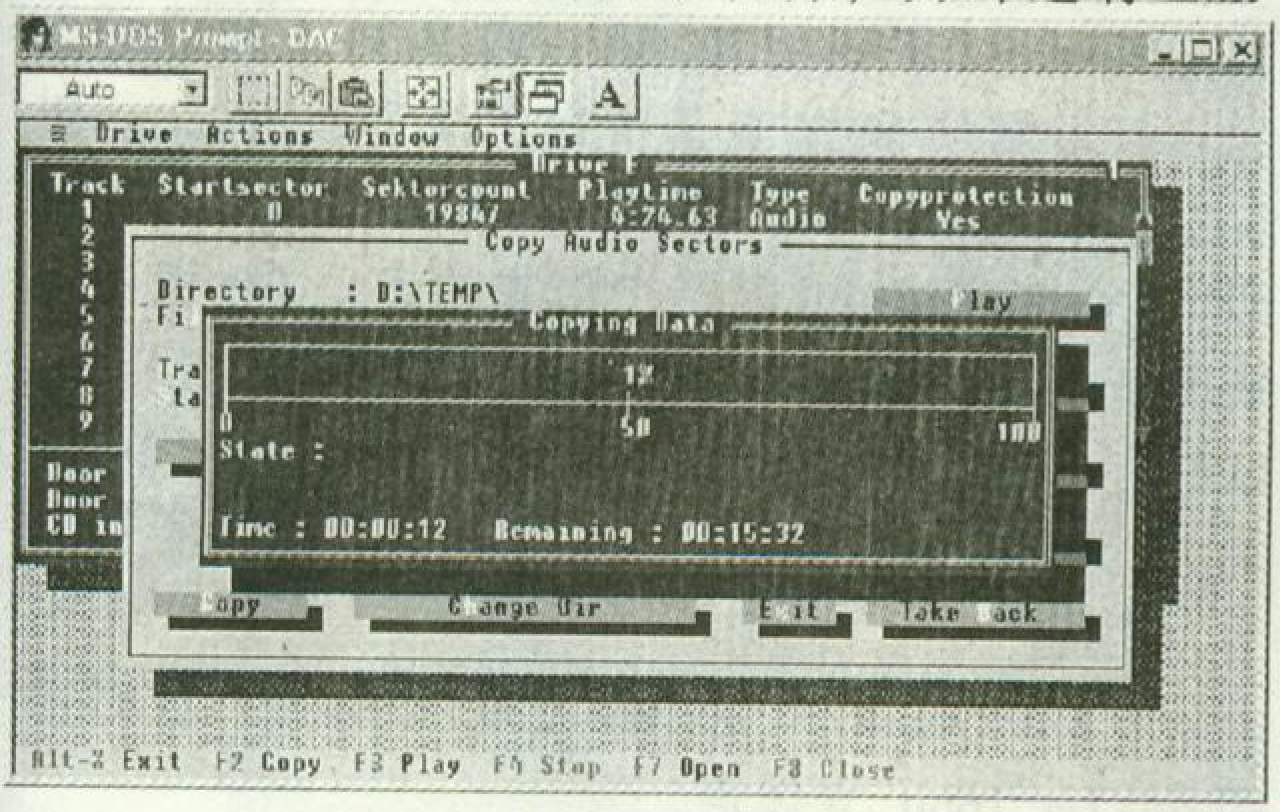


▲DAC可以在WIN95下运行，不过有点BUG



可讲的。在DAC的抓取功能设置里，我们可以根据自己的需要设置采样频率（11KHz，22KHz，44KHz），采样比特（8bit，16bit）和采样效果（单声道，立体声，左声道，右声道）。效果越好，所需要的硬盘容量就越大，相反就越来越小。如一首长3分47.97秒的歌，一共17098 sectors，抓取时间为5分30秒，用44KHz，16bit立体声采样抓出来的采样文件为40,072,872 bytes，而一首歌用11KHz，8bit，

单声道采样生成的文件只有 2,504,755 bytes。基本抓取时间与采样方式没有太大关系，只取决于设备的速度。不过 DAC 有一些缺点。一、要使用 DAC，光驱必需有可以将音轨当作数据读取的功能。这一点使得不少人不能使用 DAC。笔者使用的松下四速与八速光驱很幸运，都可以使用 DAC。然而老 TEAC 四倍速，米苏米系列可能就不太走运了(其他品 p 牌因没有条件试验，不敢妄下定论)。二、在 WIN95 中，每张 CD 的第一轨都有可能不能抓取。这个问题估计出在 WIN95 的光驱驱动程序上，在 DOS 中则没有出现这个问题。三、经常会有 bug，如开始抓取音轨后只有光驱在转动，而硬盘不动，进度尺也不动。这时只要强行按光驱开门键打开光驱，然后再次放入重新工作即可。DAC 是一个 30 试用的共享软件，另外还有 Edit



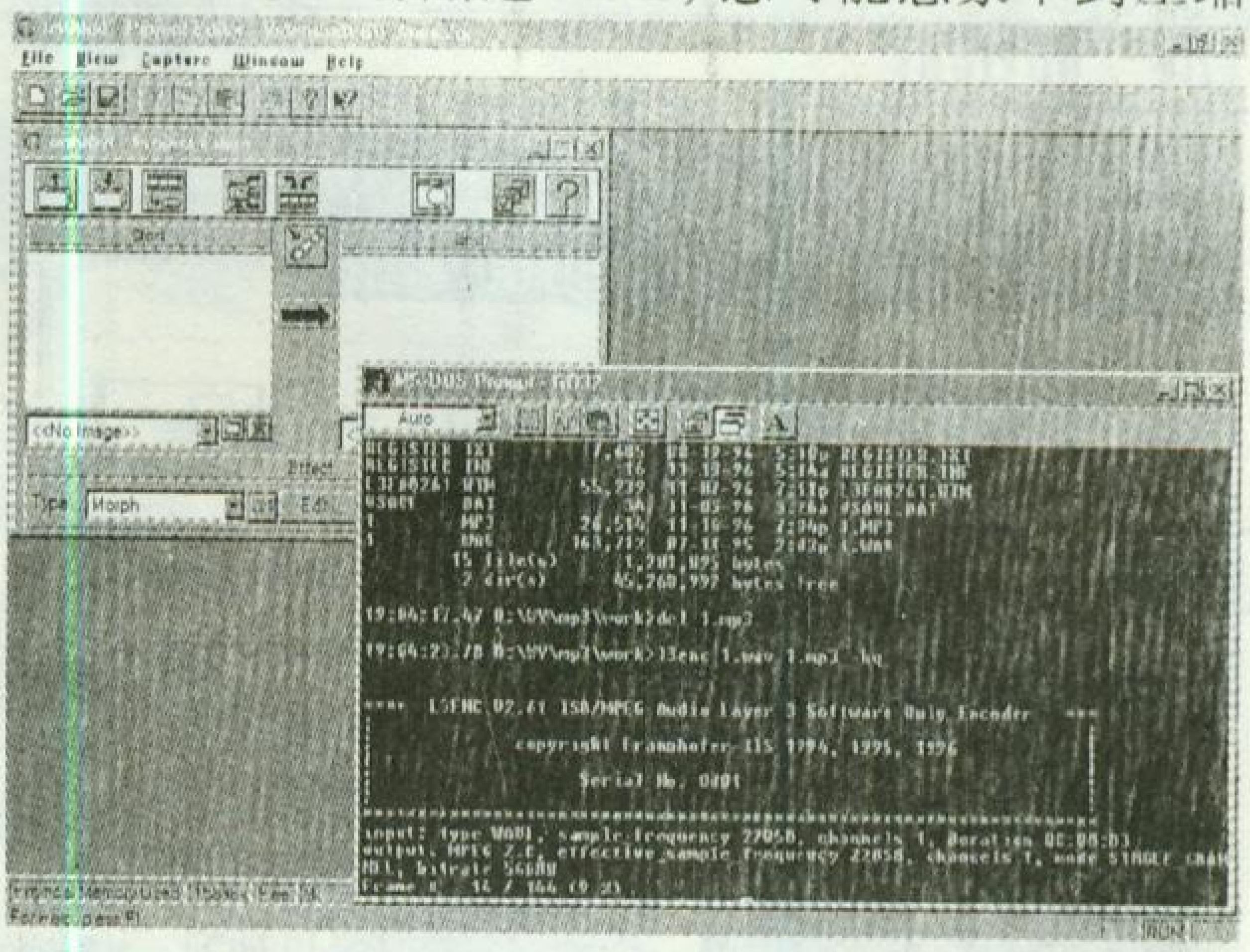
TrackTime 和 Edit CD Time 两项功能只有在正式版中才可以使用。

Layer 3

可以说 G.L.W 的精髓就在 Layer 3 加解码软件了，这可是目前世界上唯一的一个 Layer 3 的加解码软件。Layer 3 分为 l3enc.exe(加码)与 l3dec.exe(解码)两部分，不过常用的只是 l3enc.exe。能把一首录完后要 50 兆的歌压缩到 5 兆，您一定觉得不可思义。其实这没有什么新鲜的，想想看一部 2 个小时的电影，包括了大量的声音与影像数据，而用 MPEG 标准压缩后也就两张 CD。Layer 3 就是使用 MPEG 标准技术去压缩音频信号。Layer 3 的音频压缩技术从 94 年时就开始开发了，但是直到今年才基本完善成形。其实 Layer 3 是音频数据压缩的第三级，除 Layer3 外还有 Layer 1 与 Layer 2。Layer 1(压缩比为 1:4) Layer 2(压缩比为 1:6－1:8) Layer 3(压缩比为 1:10－1:12)。

l3enc 允许用户自行设定压缩的一些参数，如输出比特率 bit/s(范围从 8000br 到 256000br，缺省为 112000br，不过目前"国际"流行的大多是 128000br)，输出质量(加－hq 参数为高质量)，输出效果(加－dm 为 downmix 注 2)等等。输入的文件不只限于 .wav 文件，还有 .aif，.snd，.au 等等。

如果您没有用过 l3enc，您可能想象不到压缩



▲用 L3ENC 加码时最好在 WIN95 下找点别的事做做

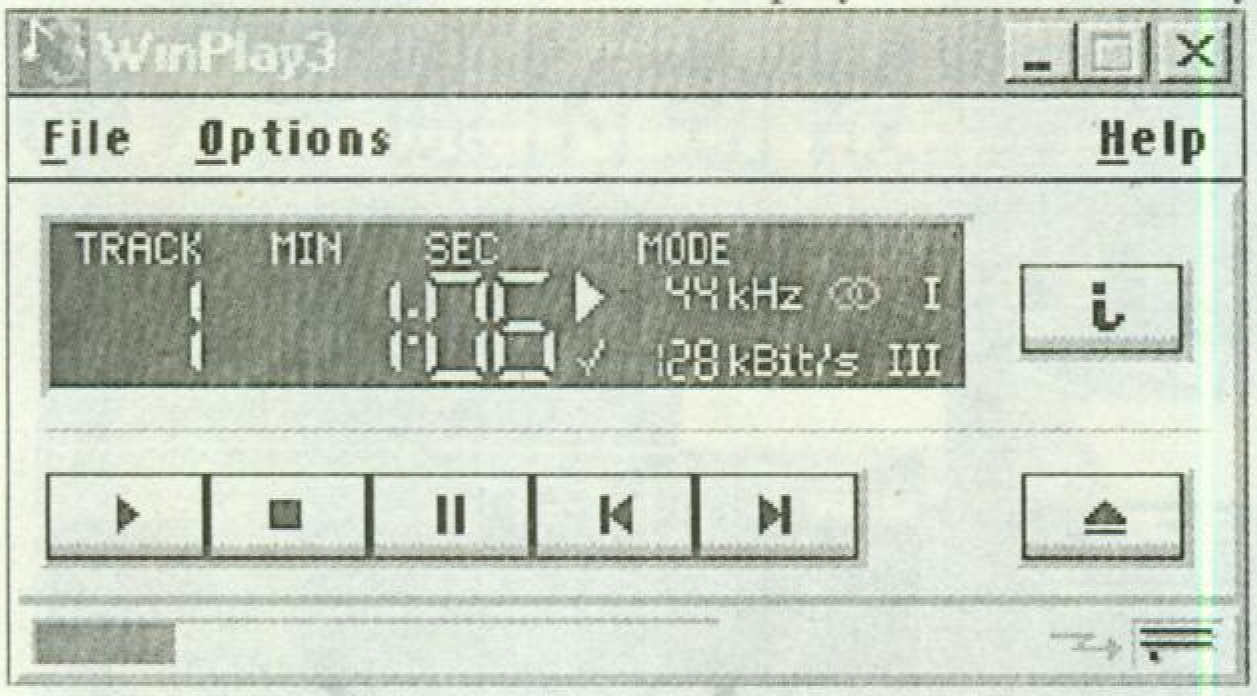
一首歌是多么的漫长。笔者用编辑部的 486/100，16 兆内存，win95 下压缩那首《Body & Soul》用了 140 分钟。不过据说在 Pentium 133 上压缩一首 5 分钟的歌只用 50 分钟到一个小时。关于使用环境人说在 DOS 中加码速度要比在 WIN95 的 DOS PROMPT 下快一些，经过本人的反复试验，还是建议在 WIN95 下使用比较好一点，因为尽管多工有可能会拖慢速度，但是至少还可以同时运行其他的软件，而在 DOS 中就只能看着屏幕干等了。Layer 3 encode & decode 也是一个 30 天试用的共享软件。

Winplay3

用 l3enc 压缩后的文件是以 .mp3 为后缀的，而且又是压缩格式，所以必需一个特别的播放工具，就是 Winplay3。播放 MPEG 音频压缩文件如同播放 MPEG VCD 一样，不同档次的 CPU 的回放效果也不一样，下面是 Winplay3 在不同的 CPU 上回放性能的比较：(Intel 系列 CPU)

	Pentium	486/66	486/50	486/33
MPEG－1 stereo	yes	no	no	no
MPEG－1 downmix	yes	yes	no	no
MPEG－1 mono	yes	yes	yes	no
MPEG－2 stereo	yes	yes	yes	no
MPEG－2 downmix	yes	yes	yes	yes
MPEG－2 mono	yes	yes	yes	yes

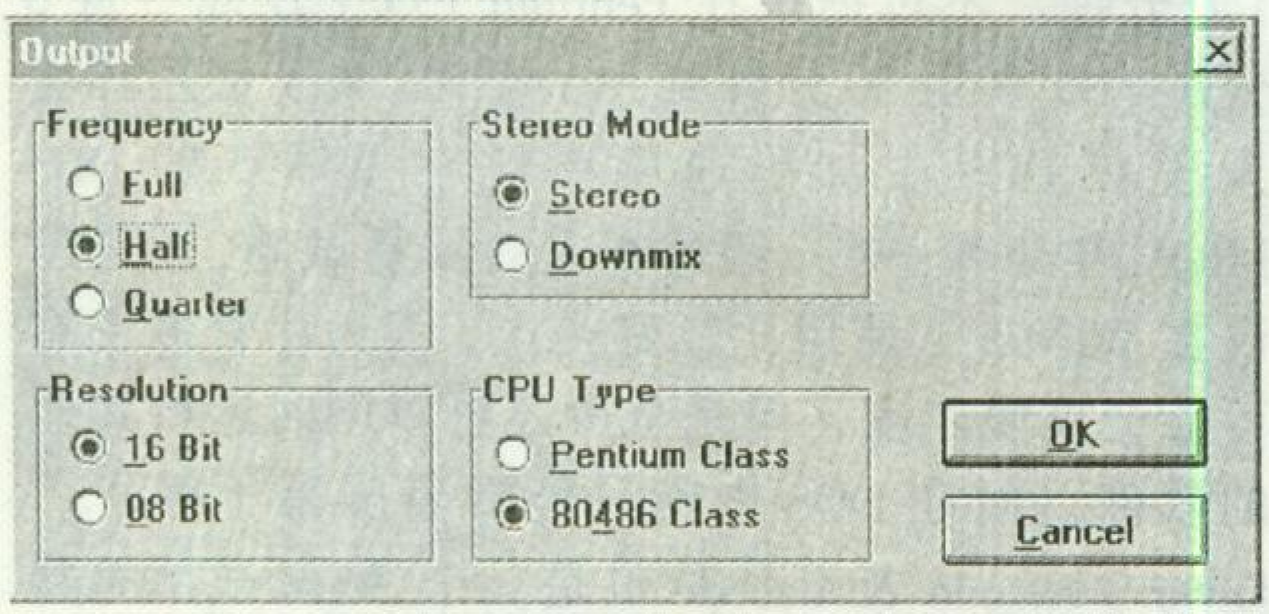
在笔者用的 486/ 100，16 兆内存，系统为 Win95 的机器上，可以很流畅的以 22Khz，16bit，立体声方式回放歌曲。但是如果用 44KHz 回放，或是 win95 运行了多个任务(哪怕只多运行一个任务)，在回放几十秒钟后都会“跳格”。不过这种状况在 Pentium 上是不会出现的。Winplay3 中还设有 Play

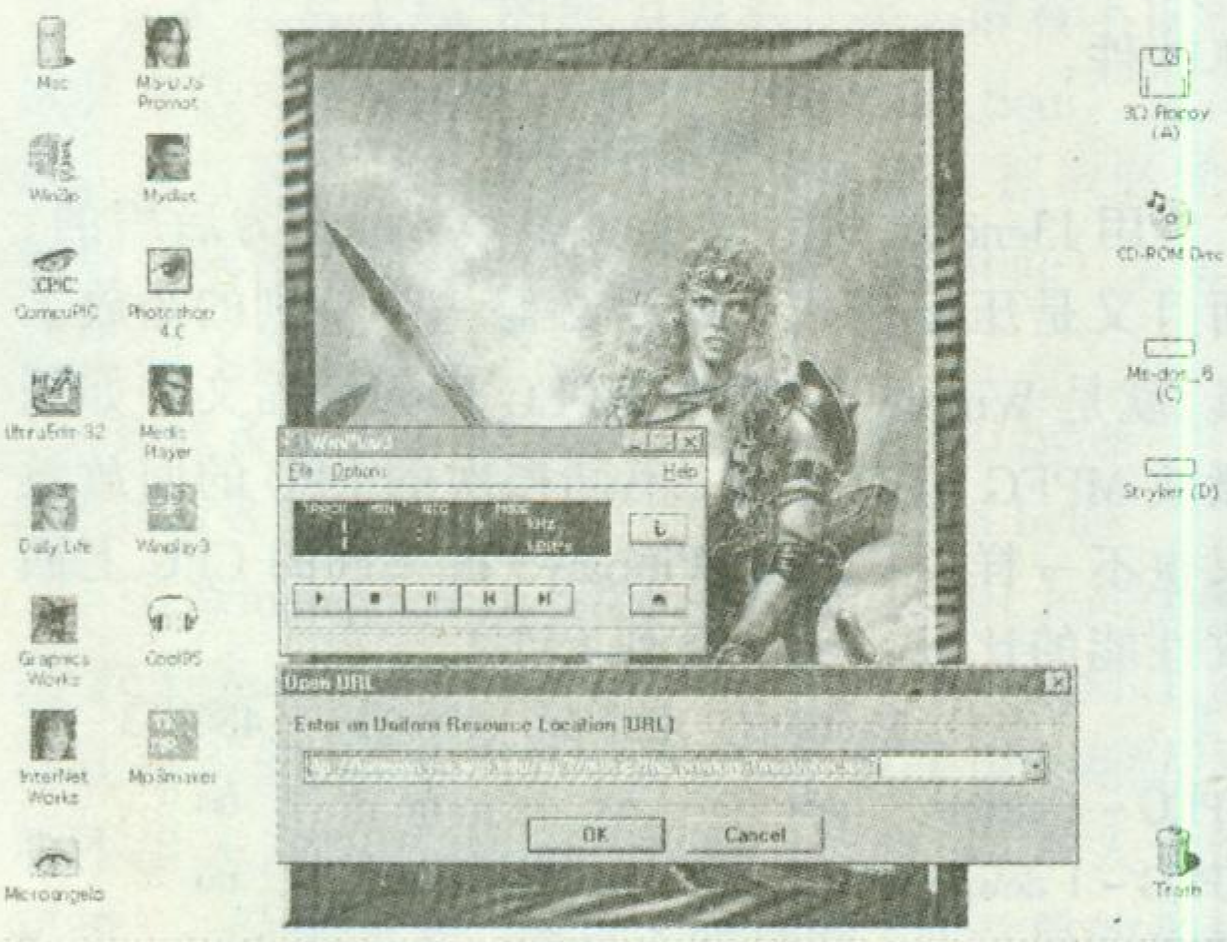




▲注册了的 WINPLAY3 就没有播放时间的限制了

▼WINPLAY3 的功能设置





▲ Play Location 功能可以在线听音乐

Location 的功能，也就是说支持在 Internet 上 Online 播放 .mp3，只要在 URL 栏中添入正确的地址，就可以在 Internet 上边“冲浪“边的“音乐“了(可惜国内 ISP 的速度太慢了，否则真是要试一试)。Winplay3 是一个 20 秒钟回放试用的共享软件（每次只放 20 秒就会停)。

后 话

以 G.L.W 目前的水准，如果用来制作音乐 CD 的话，实在是不适合的。首先用这种方法制作出来的 mp3，一般玩家听着可能觉得不错，但以专业标准来看，比真正的 CD 音源还是有很大差距的。其次，用来回放的硬件标准也不低(如果是以 Full Quality 回放)，而一般音乐 CD 只要有光驱就可以播放了。第三，制作时间太长了。曾经遇到过一位美国的 MP3 玩友，玩 MP3 疯狂到了编写一个“抓第一音轨→加码→删第一轨采样→抓第二轨→加码……”的批处理，在一台 P133 上夜以继日的不停地制作 MP3，真是中毒不浅了。所以，一般玩家对于这项技术，只能是“拿来玩玩”，自己作一两个 .mp3 试试，或者是把借来的音乐 CD 抓一两轨留下来。而对于多媒体制作工作者来说，到是可以好好利用一下，制作一些高品质的音乐音效。

注解：

1、Full Quality：完全高质量，采样或回放时采用 44KHz，16bit，立体声。

2、downmix：将立体声数据输入，以单声道方式回放。





PC 秘技　秘技 PC

Albion 赚钱大法　TEST:YES

在 Iskai 星有个医疗者，和她说话并且立即停止谈话，这时她大多会给你一个蓝色的魔法药水，这瓶药水值 16.6 个金子，多要几次就富了。

CyberStorm 作弊法　TEST:NO

在游戏目录中有一个 CSTORM.INI，编辑这个文件，加入不同句子下次进入游戏时会出现新的菜单。

It's Good To Be The King　－ 得到一兆金钱
Heal Me　－ 修复战机和驾驶员
BrownNoser　－ 跳到下一级
Herc Me Some More　－ 可以购买所有的战机

DEADLOCK 正式版秘技　TEST:YES

在游戏中按 Ctrl－F1 开启秘技，然后输入：

MAKE IT SO　－ 增加 1000 个金钱和提高资源
FRODO　－ 完成当前开发项目
GOHTI　－ 把区域内的人口增加到最多
TOUCHE　－ 看所有动画

银河霸主 2　TEST:NO

游戏中按住 ALT 键并输入：

Einstein ＝ 完全开发
Moola ＝ 给 1,000 BC
Menlo ＝ 开发
Iseeall ＝ 展示所有星球和玩家
Allai ＝ 关于 AI(不详)

SkyNET　TEST:NO

在游戏中同时按下 ALT 和\就可以输入密码：

GARBLE　不详
ARNOLD　所有武器
SUPERUZI　得到超级乌兹冲锋枪
ILLBEBACK　跳关
ICANTSEE　展示小窗口
WHOAMI　展示姓名
COUNTERS　展示坐标
VERSION　展示版本号
HELLO　展示信息：Hello?

极道枭雄 2　TEST:NO

在游戏的 PLAY.BAT 中加入一个/M 的参数。进入游戏后，在装配时按".”键可以增加金钱 10,000，次数不限。

Virtua Figther PC 秘技·改　TEST:NO

选金色 DURAL：

在选人画面输入下，上，右，左＋防

选银色 DURAL：

在选人画面输入

边界大小和场地选择：

在"Press Start"画面，按"上"12 次然后回车，这时进入 options，这时可以听到"K.O."一声，然后将光标移到 Exit，再多按一次下，这时光标会消失，按 DEL 键，会出现一个新的 options 画面。

选胜利姿势：

在摆出胜利姿势前按不同的键（三个主键）会出现不同的胜利姿势。

三国演义 2 数据增加法　TEST:NO

按 R 键后会出现一个计算器，输入 1919，关掉郡省视窗再打开，会发现粮食已经增加了，其它的以此类推：

增加粮食(R)：1919
增加黄金(G)：1818
提升训练值(T)：7889
提升士气值(M)：3849
提升农业值(F)：1880
提升商业值(B)：9021

注：须完美典藏版才可以

摘自《电脑游戏世界》96 年第 11 月号

超时空英雄传说 敌人全灭法　TEST:NO

在战斗时按 ESC 出现菜单，这时同时按 Alt＋Ctrl＋Q＋W 出现输入 Password 的窗口，输入 unicorn 并按回车，战斗时同时按下 Ctrl＋E＋N 敌人就会全灭。

摘自《软体世界》96 年第 11 月号

部分资料由智冠(北京)分公司张志宏先生提供

责编 / Psych²OIC

GAME SHOP
游戏专门店

瑞格电玩

中国脉搏 中国心

REGAL TV GAME SHOP SHANGHAI

'97 电玩新焦点：创上佳形象，上佳人气，上佳服务，低平价格，多样品种，有所保障。『6A』之电玩新指标。

开心价将新年欢乐传遍每个角落，人人 HAPPY!

97 新装新登场：引爆彩碟新时代的来临，提高您的电玩品位，瑞格的 SS、PS 将陆续披上新的彩色衣裳与您见面，倍增收藏纪念价值。

电玩精品由日本原厂授权现货发烧供应中

VR 战士Ⅲ，侍魂Ⅲ、Ⅳ布帘，PS"SOUL EDGE 刀魂"挂帘、房灯、锁匙圈，鬼太郎电动拆信器，心跳回忆·桌上小月历、精美图盘。KOF96 格斗玩偶、锁匙圈。PS "FF Ⅶ"(太空战士 7)之全系列布偶娃娃等数十种精品。

SNK 之巨幅 95，96 格斗天王，斩红郎无双剑，天草降临等日本海报，另有 SNK，CAPCOM，SATURN 之原版 A4 小海报数十种现货限量发售中。

香港 SNK 公司授权经销：HMD MOUNT DISPALY 帽式立体眼镜，让您在打游戏机，看 VCD 时有 120 寸在银幕之临场震撼享受。(日本原厂 保修服务)

独家引进 SS，PS 无敌不败金手指，令您过关斩将更轻松，免费随时派送新的 GAME 密码指令。

金光璀璨耀浦东

由本店举办，日本 SNK 赞助之 SS96 格斗天王挑战赛，将于 2 月 1 日上午 10 点在浦东店展开擂台赛，欢迎各界高手免费报名参加。前三名可获 SNK 公司赠送之奖品与巨幅日本原版海报，其它前十名参赛者可获本公司之精美彩碟，会场同时展出 SNK 电玩海报特展，首度在中国出现。(参赛者请自备手柄或摇杆)千载难逢，切勿错过。特此感谢日本及香港 SNK 公司之热情赞助本次大赛与大展。

PS 原版 FF Ⅶ限量供应中。SNK 之玩友请注意 SNK 之节目已开始进货中欢迎来电来信索取目录。

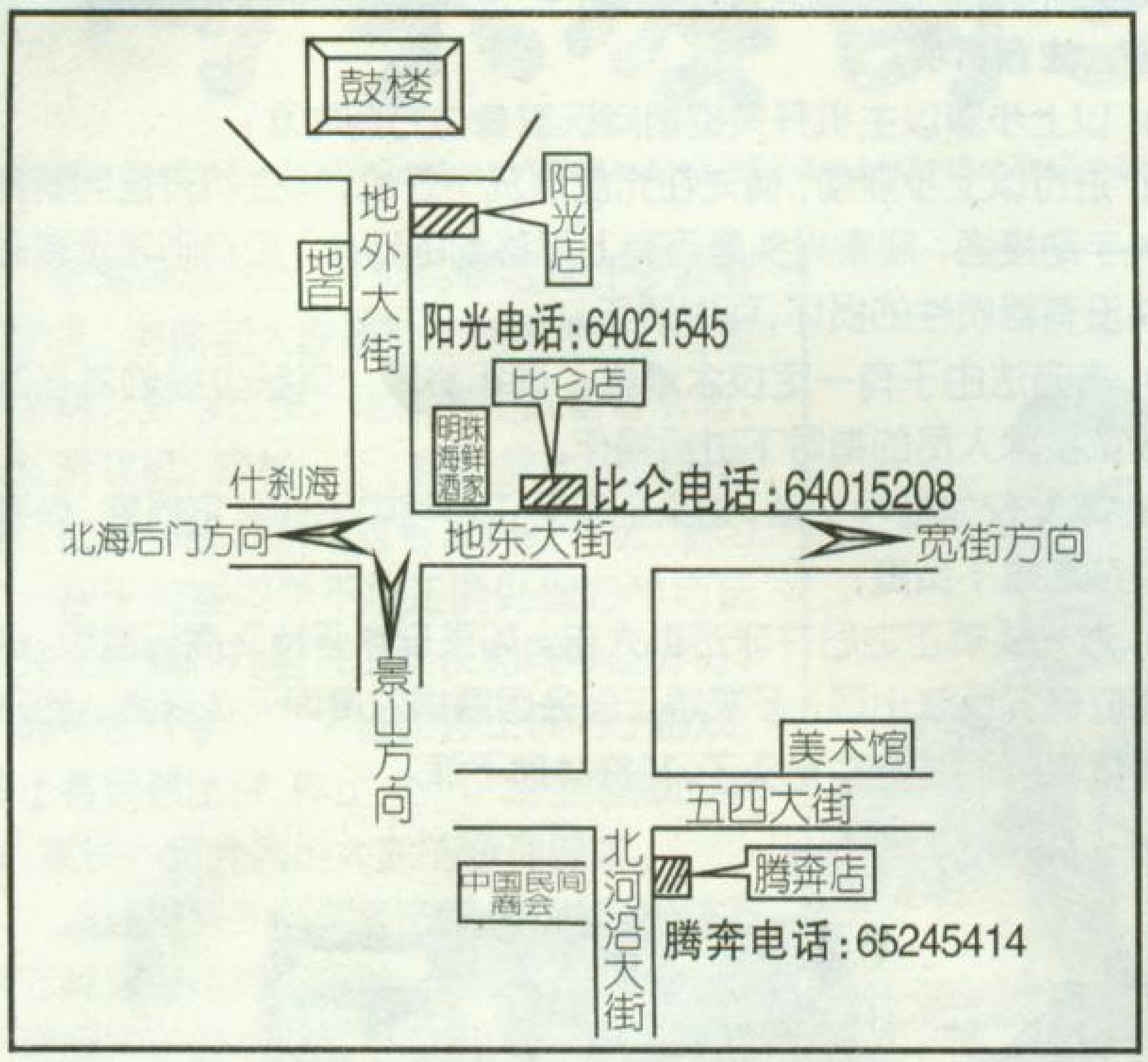
因为您的关心所以我们更加用心。

卢湾店	浦东门市店
地址：黄陂南路 719 号	地址：浦东南路 2370 弄 5 号
TEL/FAX：021－63744003	TEL：021－63744003
邮编：200025	邮编：200125
交通：17，18，109，24，大桥一线	交通：82，86，574，571，大桥一线浦三站下车
网址：http://www.dj.net.tw/~jjj.yen	

竭诚服务各地邮购与批发业务，欢迎来信来电免费索取每月新游戏、配件、精品等资料。请寄到卢湾店或电 021－63744003 BP：64038900－12317 蔡小姐

AT REGAL WITH THE BEST OF THE BEST.

主流游戏阵营 各店分部图



我店考虑到广大十六位机用户要求更新换代的问题,所以公司比仑店、腾奔店为感谢广大玩友的拥护和支持,春节期间特开办以十六位机、卡折价换次世代机业务。凡在本公司连锁店内购买主机者报销车费。(三环以内)我公司各店均设维修、批发、邮购业务。

今明电子电器专门店

新年开始"**今明**"为了酬谢广大新老朋友的厚爱,特决定推出"月月新"行动。

一月份:土星 + 碟 10 张 = 1997 元

索尼 + 碟 10 张 = 1997 元

土星软件 20-25 元,PS 软件 20-25 元

土星、索尼鼠标接口。此接口可配电脑鼠标玩 PS、SS 游戏。单价:120 元/个

二月份掠影:新"**今明**街机管理器"——一个新的产物,超乎想象的设计。能否……

由于全国邮费上浮,本店价目单从即日起,为寄回邮信封方可索取。由于软件品种太多,如 SS 的三国志英杰传、蚯蚓人 JAM2、时空侦探 DD、鬼马小精灵等,PS 的海底大战争、滑雪、DOOM2、三国志英杰传等都有现货,欢迎垂询,批发另议。

今明总部(邮购部):长沙市车站路附 37 号长沙电器城湘粤电器商行(长沙火车站出站口往前走 100 米处)

邮编:410001 电话:2294835

经销部:长沙韶山路北路 236 号 **今明**电子电器专门店

电话:5461253

技术部、咨询部:长沙市解放东路 4 号东 4 号 **今明**游戏机分店 电话:2285699

汉口 德利

我部长年面向全国邮购土星、索尼、任天堂 64、博士 7 等高中档家用游戏机及周边设备,同时聘请高级技师维修各类高中档游戏机,优价供应各种零配件。

迎新年,继续开展"优价销售,友情赠送"活动,凡邮购款额达 2500 元,赠原装超任火箭炮壹支;达 300 元,赠 GB 皮套壹个。

随行就势,价格堪优

如:(土星枪 140 元,原装超任火箭炮 280 元……)

特别推荐:

街机管理器(单片机控制,完全实现投币计次,适用土星、索尼、超任) 280 元

土星双手柄电路组件(全 IC,用于改街机) 70 元

索尼双手柄电路组件 100 元

欢迎来函来电索取所需品种报价,汇款请写明详细地址,邮购品种,款到三天内发货。

地址:武汉市汉口江汉一路 92 号

联系人:张德干 电话:027-2777116

邮编:430010

济南圣龙电子游戏机专营店

SEGA 土星机(电源,原装手柄,原版碟一张,可直读银碟)1980 元

索尼(PS)机(电源,原装手柄,可直读银碟)2200 元

SS、PS 碟均 25 元/张,(5 张起邮,邮费 10 元)

各类次世代主机及周边设备一应俱全。(来信请备好回邮信封和邮费价目单免费索取)

办理各类游戏机,游戏软件的交换,代购,代销,订购及批发业务。(换机,软件交换只限济南市区)。

联系地址:济南市经四路商业街 16-2 号(经四纬十二路口向西 60 米)乘 14 路,1 路公交车到经四纬十二下车即到

联系人:陈厚卫 邮编:250022

电话:(0531)9055657

自己动手修机器

土星激光头移位的自行矫正

编者按：国内的次世代玩家中使用盗版的情况比较严重，这是一种非常不好的现象。本刊一惯的立场是反对盗版，鼓励使用正版软件的。但由于因玩盗版而导致光头移位的现象很普便，所以特约此稿以助玩友。最后再次重申：请不要使用盗版光盘！

土星激光头移位，是以飞盘手法使用盗版土星光碟后产生的最严重的后果。由于主机马达的性能较好，飞盘使得马达损坏的案例并不多见，但交替使用原版、盗版光碟进行引导，使激光头长期处于不正常的数据读取状态，加上盗版光碟数据同心圆不整，一段时间以后必然会引发激光头移位情况的发生。

移位最早的征兆是极少数音乐 CD 或 VCD 不能播放，很快地便会发展为部分游戏光碟(主要是盗版碟)读盘困难，读盘不能。有的光碟放入主机内部后画面仍然表示没有光碟(NO DISK)，有的虽经过长时间的读取，很困难地进入了游戏，但游戏中亦会常常死机或退回主菜单画面。这种情况发展到最后是非常悲惨的：你的土星将无法读取任何光碟，成为废物一个。

完全无法读取数据后，激光头的移位已经相当严重，修复通常比较困难。但是在出现征兆的初期和中期，进行矫正却是相当容易的。如果您的土星已有少量光碟无法读取，请千万不要继续使用下去，以免造成无法挽回的损失。

由于大多数玩家对主机的构造和移位的原理不甚了了，因此店家以此为由"痛宰"的情况时有发生。笔者一位朋友就曾被某位大哥以"更换光头"为借口，被斩去 300 多元，事后懊悔不已。而事实上，店家修理时采用的矫正方法基本上是非常简单的，无需更换任何零件，少则三分钟，多则五分钟，即便加上人工费，收取 20 元也嫌太多，这种做法是非常要不得的。

有鉴于此，笔者在此公开土星光头矫正的基本方法，对自己有信心的玩家可自行修复，实在没有信心的玩家仍然可以拿去专卖店中修理——但是千万不要再挨宰了！

使用工具：平头、有一定长度的坚硬的物体，如旋凿等。但请不要选用头部过于尖锐的，以免造成损害。

步骤：

1. 打开主机顶盖；
2. 卸下激光头边的黑色护盖（此时玩家可发现光头聚焦点是沿着一根金属棒上下移动的）；
3. 慢慢按金属棒的方向上下推动光头聚焦点几次；
4. 准备好后，将旋凿扁平的一头从外侧顶住激光头聚焦点的左侧；
5. 左手用力顶住旋凿，右手轻轻将光头沿着金属棒上下推动；
6. 反复几次，当听到很响的"嗒"的一声时，即可收手；
7. 选一张以前无法播放的光碟试试，如果可以播放，则说明矫正已经成功；
8. 如果仍然不能播放，重复步骤 5－6 直至可以播放为止。

注意事项：

1. 以上步骤以主机开关键朝向玩家身体方向为准；
2. 进行以上步骤前，请先在无盘情况下开机，将主机开盖判断开关手动接通，观察光头是否有上下移动的动作，如有则表示激光头没有器质性的损坏，可以矫正；
3. 本方法由于有一定技术难度，请年龄较小或缺少经验者在家长或技术人员的指导下进行操作。
4. 本文仅为指导文章，如果玩家矫正过程中出现其它损害，作者及杂志概不负责；
5. 激光头矫正之后并非万事大吉。如果玩家坚持飞盘玩盗版，使移位情况反复出现，多次矫正后会因磨损过度而无法修复，到时候就真的需要更换光头了，花费必然不菲。



▲此图即显示应当矫正之处，但不清晰，请读者见谅。

文/SATURN　责编/PINSER

本刊广告部声明

本刊自 1996 年 10 月 1 日起终止对"北京智乐王国游戏机专营店"的广告发布；自 1997 年 1 月 1 日起终止对"北京军军电脑销售中心"的广告发布。在此向读者、消费者郑重声明：自终止广告发布之日起，凡与上述两店发生购、销经济活动，本刊概不负信誉保证责任。

闯关族的家

这是个注重感情的栏目，你的喜怒哀乐、恩怨情仇、批评建议、疑难困惑都可以倾注在这里。

主持人:无类

这期杂志晚出了几天。原因是许多读者是学生，考虑到大家要参加期末考试，还是集中精力复习功课。这样考完试看看杂志，玩玩游戏机，轻松一下，家长就比较容易谅解。社会和部分家长对电玩有些看法，原因之一在于有些同学不能正确处理好学与玩的关系。我们同意几位家长和同学的呼吁：面临毕业升学的同学暂时停止玩电子游戏，停止看足球比赛，停止……。考上理想的学校，家长一定会满足大家的合理要求。

最近接到许多读者的来信，说年初许多杂志都送带年历的招贴，贵刊是否也送。我们理解大家的心情。但杂志创刊以后，就抱着“不按牌理出牌”的宗旨。别人没想到的我们开创，别人做的我们要创新，保持独特的风格，绝不追风赶潮。至于送读者什么，何时送，请各位耐心等一等吧。

本刊经过慎重考虑，为保持本刊在读者心目中的良好信誉，保持媒体的公正独立性，本刊仍一如既往，不介入商业活动，不做生意。凡以本刊名义进行商业活动者，读者一律不要相信。

许多读者非常喜欢游戏海报招贴，告诉大家一个好消息，本刊发行部将对部分邮购的读者赠送对开大招贴。(比以前杂志赠送的招贴大一倍!!)现有两种，一种是樱大战，一种是篮球飞人，详细办法见本期第 79 页。



篮球飞人

山西一位读者信纸很独特，正面是山西百货纺织品公司的稿纸，反面则是 1980 年的山西省布票。不由想起那个物质极度困乏的年代，令人感慨系之。目前社会正流行收藏热，有收藏布票的吗?

郑州朱卫强同学为本刊做了许多插画和题图，下面应许多读者的要求请朱卫强同学做了一个小小的简历，并请朱卫强画了一幅杂志社向全体读者拜年图，算是借花献佛。

笔名:天草四郎
性别:男
真名:朱卫强
年龄:16
住址:中国郑州某处
画龄:10 余年
职业:学生
第一次刊登作品 96 年 1 月号《真侍魂》
最大业余爱好：TV GAME
志向：成为能为 GAME 设计人物的三栖人
要对画友说的话：“大墙画廊”是一个很难得的机会，是我们大家的起点，快来吧（况且被选上还有三期杂志可得）



樱大战





●我想说说文章中外来语滥用的问题。尤其是日语，杂志中使用日语的频率越来越高。什么“素早”、“人气”之类都并不十分好听嘛。中文有几千年历史，语言之复杂华丽决非日本那东拼西凑的“大杂烩”可比拟的，何必非用日语来表达呢。我们玩日本游戏应有存真去伪只取精华的能力，否则就成了日本文化侵略的俘虏。也许我是杞人忧天，但此事不吐不快。 **时空游侠 奚晨**

●可否问一下贵社的刊名应该怎样读才是正确的呢?

A. 电子/游戏/软件/

B. 电子游戏/软件

C. 电子/游戏软件

D. /电子游戏软件/

温州 黄元植

■无类按：批杂志刊号时，是《电子游戏软件》6个字一块批的，并不是分段批的。就是说是批发的，而不是零售的。要说应该怎样读，无类也没研究过。用排除法的话，A、C似乎不应考虑。

●96年第11期编辑们出于对GB玩友的关心刊出GB秘技大串烧，给我的印象极为深刻。一连看了数遍，总的感觉就是少，还是太少了(绝无对编辑们不满之意)。大串烧中提到“随着GB在国内的拥有量急剧上升，做为游戏杂志是绝不能视而不见的”。贵刊有世嘉世家、天堂任鸟飞、次世代天空等栏目。即然有“天空”何不再开辟一块“大陆”呢?也为GB玩家开创一个栏目，就叫GB大陆或GB舞台好了。 **北京 景佳**

●上期连云港的张峰玩友创意的《始皇天下》很好。可我认为战国末期诸国差距太大，六国联合起来也不是秦国的对手，可玩性很难保证。还有，现在无论是三国游戏还是日本战国游戏，都没有中央政府的存在，可说是一大遗憾。在此，我也提一个创意，那就是唐朝的藩镇之乱。自安史之乱始至唐朝灭亡，五代，十国，各地方势力割据混战，自成一国，可称一个乱世。并且当时的中央政府并非完全的软弱无能，亦出过几位想有所作为的皇帝，忠于朝廷的文臣武将亦有不少。在新、旧两部《唐书》中记载颇为详实，人物丰富，地域广阔，时间跨度较大。可分为几个时期，几个地域，相信是一个好题材。缺点是大众对此一段历史了解相对较少，但只要游戏好，大众是会接爱的。众玩友既有游戏玩，又对这段历史有了一定了解。 **中国政法大学 张津隆**

●由于我住在邮电局，所以我想出了一个好点子。你们为什么不去邮电局联系一下，让他们帮你们出一套关于“电子游戏发展史”的纪念邮票呢?在邮票上印上各种各样齐全的游戏机，从8位机(包括手掌机)到64位机及电脑。这样做，既能给广大玩家一个很好的纪念品、收藏品，又能让更多的人通过邮票这条主要渠道，认识更多的游戏机。宣传、推销、受益三俱备，何乐而不为呢?

广西武鸣 林斌



●①现如今，电脑讲究个“交互”，而非“只读”。贵刊在“交互”方面目前做得还太少。“闯关族的家”只言片语，《大墙画廊》东鳞西爪，显然不够。建议开辟“我与游戏”，“我谈游戏”两个栏目。前者请广大玩友以500字以内短文形式谈谈自己的酸甜苦辣。后者让广大玩友充分想像，策划新游戏，幻想游戏之未来，评当今江湖，甚至开个论坛，一定大受欢迎。只是无类当费力，申请主编配备1—2位“异类”助手(或者再多一些)。

②剖析具体游戏时，当抓住“最新”和“经典”。要么不解，要解就详细解析。花大力气分析最新，最红、最精彩的。一些平平淡淡之辈，就让它们出现在广告之中罢。

③刊登一些剧本，让读者过瘾。介绍一些游戏文化以及其周边产品。

④一些“最新形势”，当去跟踪报道。例如游戏机大展之类的盛会，派专人采访，写长篇通讯。 **合肥工大 乐天**

我和她(散文)

就在那个街头，一个秋日的黄昏，我牵她的手回家。

灯下，我细细地端详她，第一个感觉是：真爽!

她的身材小巧玲珑，她的装束自然朴素。更令我销魂的是她启动朱唇的时刻：有时喃喃低语，情意绵绵；有时抖个包袱，风趣幽默；有时凝神静默，一脸苦思……真看不出，她有如此丰富的内涵。

从此，我爱上她。

每月一次和她相见，是我最快乐的时刻。

两年多来，我一直痴痴地想：何时能溶进她，成为她生命的一部分。

她——《电子游戏软件》。 **肇东市 栾宏志**

●你们的第10期杂志，办得太好了。但彩图数了几次，加上封面、封底才27页，你们却说有28页，这是不是“浮夸风”。就这，老板还问我要6.00元钱，说“能白送钱给你吗?” **陕西宝鸡 谭天**

■无类：这是一封令人哭笑不得的信，先是莫须有，然后是一顶“浮夸风”的高帽，最后是财产损失，一套副。彩页无论如何是双数，何来27页?最不应该的是“数了几次”!笑耶?哭耶?

●众位小编：

我们是贵刊的忠实读者。贵刊在国内GAME界也算是很前卫、很有影响力的刊物了。按说，贵刊应该担当起捍卫国产游戏的重任才是。可是，铺天盖地的日本游戏割据了大江南北；就连唯一的国产主机A' CAN，也被扼杀在摇篮之中——当然与贵刊无关，事实上贵刊还一直扶持。如何发展中国的本土游戏，这是摆在国人眼前的紧迫课题(我们就不明白，“863”计划怎么不把研制高性能的游戏机列入重点课题?)。然而，读完了贵刊第九期中国游戏协会秘书长钱海光先生的长篇大论以及上海交大电玩专业“关门大吉”的新闻，我们又禁不住泪湿衣襟!

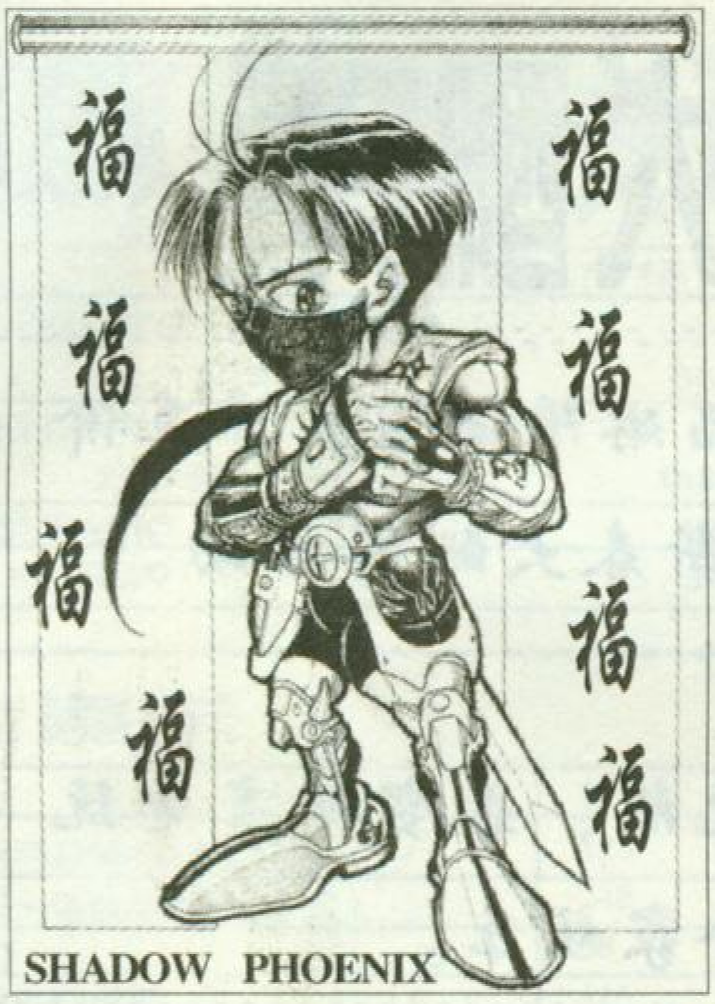
上帝有话要说

我们只能看到，铺天盖地的游戏夹杂着日本文化悄悄侵蚀着我们的本土文化——玩友兴奋之余，自然关心织田信长、丰臣秀吉……的光辉历史!得意之余，则拍着肚子道：“我们真幸福啊!索尼为我们制造电视和游戏机，任天堂为我们制作游戏，天下均为我们服务!”君不见满街的美国香烟广告和迎面而来的“有路必有丰田车”?

我们只能借贵刊一角，发泄一下心中的愤懑、提出一点无关痛痒的意见以及微薄的见解。设想如下：贵刊筹办“为国产游戏出谋划策”为主题的研讨会，邀请各界人士参加，并在贵刊的主持下加以提炼反馈到游戏业界；以贵刊名义邀请各厂商聚会，就国产高级游戏机的统一格式及生产等方面展开磋商并组织生产。有了性能卓越的主机及大量优秀的软件，再加上各类报刊的推波助澜，我们深信：这种适合中国国情的游戏机一定能普及到每个中国家庭!

我们心目中的游戏机如下：1.32位或64位CPU，以MPEG V~2.0版本压缩技术为主的CD~ROM4倍速光盘驱动器为软件载体的主机。由于“VCD”压缩技术的普及，这种CD~ROM的价格可望控制在30元/片以下。低廉的软件、卓越的主机性能必然可使它足以对抗外敌并产生免疫力(A' Can的失利、N' 64目前的劣势难道不也是价高的缘由?)2. 建立中国自身的创作队伍，制作大量画面优美、游戏性优良的软件是主机普及的巨大支柱。电脑上大量优秀的中文游戏不是已证明了我国软件制作人员的实力了吗?

我们期待着中国的次世代主机! **成都的一群GAME迷**



大墙画廊

题图（SHADOW PHOENIX）/ 郑州 朱卫强

第 20 期

稿件尺寸 104×152 mm，稿件请用钢笔或碳素笔，请寄原稿，复印件不用，来稿要求有创意。

先向大家拜个晚年了，祝大家龙马精神、心想事成！如果弹药齐备，下期本刊彩版之画廊将顺利诞生，这当然需要大家的支持了。

由于樱木们的肖像几乎全与井上先生的漫画感觉雷同，无甚新意，故取消其上廊资格，只有三幅出笼，下次是《幽游白书》。请尽量避免抄袭之嫌，彩版内容不限，尺寸可比黑白稿大一些，基本与 16 开（杂志大小）相同即可。

本期起开设“非评画留言”限于本人水平，不对画功进行评说，只与上廊作品的作者进行瞬间的 TALKING……自荣任廊主来得到万千玩家及画迷的支持，特于新年之际向大家致以一个 DOUBLE 360°的鞠躬，别忘了，三期杂志的诱人奖励啊……

廊主：SHADOW PHOENIX

火烛银花触目红

揭天鼓吹闹春风



▲樱木军团 温州 李凯

哇，曾是学日文专业的我一下就被你标准的假名吸引住了，たいへんですね！



▲侍魂系列之三 洛阳 乔林峰

很高兴你的《侍魂全集》，选上此幅的原因，悄悄告诉你是因为**特工黄**很喜欢幻庵的缘故……



▲湘北队 西安 王锴

第四次投稿才被选中既可以说是喜事又是苦事啊，继续努力呀，伍晶Ⅰ。



◀荷塘月色 天津 李海津

不知你是否熟读朱自清先生的同名散文，这御空而行的平八很是有性格呀！



▲FF Ⅵ假想篇之新神雕侠侣 北京 孙怡

小恶魔，你的想像力是否与香港的刘天王的《'91 神雕侠侣》有关系呀！



▶SLAM DUNK 妒之章 南宁 梁笑天

樱木这一脚踹得好呀，不知笑天兄弟这幅画与井上先生原著第××集第××页的××（方向）角有所雷同吧！（玩笑？）

贺新春上海蓝联电玩大酬宾

买电玩用品，快到蓝联电玩之家去，那里商品琳琅满目，货真价实，价廉物美，且服务热情周到，恰逢正在举办迎新春大酬宾活动。

走百家，不应少走蓝联电玩之家，玩在蓝联。

上海蓝联电玩之家全体员工值此新春来临之际，恭贺所有电玩朋友新春快乐，学习进步，工作顺利，身体健康，合家欢乐。

五角场总店	宝山分店	川沙分店
地址：上海市四平路2727－4号（靠近55路上客站） 电话：(021)65481845－2191分机 邮编：200433 联系人：BP(021)62482222呼14154 杨先生 65494868呼53838 戎小姐 次世代世界，光盘游戏天地	地址：宝山区友谊路120－5号（靠近116站） 联系人：BP (021)62482222呼14154 杨先生 (021)65494868呼53838 戎小姐 以旧换新二手货市场解你后顾之忧。	地址：川沙县新川路200号（川沙影剧院边） 联系人：BP (021)62482222呼14154 杨先生 (021)65494868呼53838 戎小姐 租卡业务的开展，使您玩遍所有游戏节目。

南京新世界

春节大优惠

☆新世界电子电器批发中心

☆新世界游戏机专营商店

土星机(原装手柄＋电源＋碟1张)	1650元
索尼机(原装手柄＋电源＋原版碟)	2100元
超任一套(原装博士7代＋双手柄＋双电源)	1450元
博士光碟机＋5张碟(至32034)	1600元
任天堂64位(110V电源＋AV线＋原装手柄)	2100元
任天堂手掌机(原装电池4节)	350元

本中心是华东地区专业的游戏机批发经销商，长期批发、零售次世代系列(土星、索尼、3DO)以及任天堂64位机、超任机、博士7代、世嘉机各式磁碟机、光碟机、光盘、游戏枪、PS、SS游戏光碟、GB卡、等周边设备，品种齐全，大量批发。

①地址：南京中央路30号－5
电话：(025)3603814
联系人：高先生
批发专线：(025)9022282
联系人：卫先生

②地址：南京建康路185号－2
电话：(025)6626111－350
联系人：谢小姐
传真：(025)3603814
邮编：210000

注：本中心根据日本市场价格动态及时调整，让利销售，欢迎咨询。

武汉新境界

★俱乐部运作 免费入会，广交玩友，攻略齐备，免费交流GB、FC、MD、SFC、SS、PS、PC，免费试玩。

★二手市场 机种全，价格低，软件多可买，可卖，可换，质量保证。

★租借碟卡 八位16位，节目数千，0.5/天。SS、PS，软件数百，1元/天。

★新天地 购可录卡，可享受终身免费游戏活动。

电玩也发烧，游戏新境界

★街机热点 新世嘉、土星、索尼电脑板，节目超级精彩，实现完全投币计命换板费用极低。LIT95密码精彩设计。

联系地址：武汉市江汉区三民小区6号楼甲单元七楼1号
电话：027－2784753 BP：2855588－9302
联系人：赵军 袁瑞强 邮编：430022

欢迎来人来函来电垂询，回信请自备邮资信封。

索取全套资料，请付费10元。

邮寄地址：武汉市江汉区民主一街绍兴里28号
潘忠健转袁瑞强

UN 游戏快递

HAPPY NEW YEAR!

机种	价格	邮费	机种	价格	邮费
美、日版超任(日产)(含1手柄、1只电源)	880	50	博士七(邦谷 32M)	820	50
土星(不需引导．含1支手柄、线1套)	1880	50	PS 机(不需引导、含1手柄．线1套)	2080	50
土星原装枪	400	30	世嘉Ⅰ(台产 P 制)	420	50
GB 机(原装)	345	15	世嘉Ⅱ(台产 P 制)	320	50
			世嘉Ⅱ(合资产 P 制)	320	50
			PS 原装手柄	140	10

特别介绍

原装 GB 机(起批 12 台，多种颜色) 330 元/台(邮费另付)、8 位金手指，每片 35 元(含邮费)、8 位游戏卡：热血 4＊1(热血足球Ⅱ、热血篮球、热血行进曲Ⅱ、热血物语) 70 元(含邮费)

世嘉卡

	价格		价格		价格
光明与黑暗(皇帝财宝)	175	太空战士(中文版)	248	太阁立志传	175
三国＋信长野望(全中文)	248	王者雄狮(中文版)	165	斩一夜叉圆舞曲	165
F－15	68	MIG－29	68	光之继承者	125
梦幻模拟战Ⅱ	115	英雄传说	98	梦幻之星Ⅱ	158
16 人街霸	180	饿狼传说Ⅱ	125	豪血寺一族	145
幽游白书(魔强统一战)	130	F15＋F1 英雄赛车	105	VR 赛车	120
疯狂赛车＋摩洛哥赛车	105	顶级赛车	75	玩具总动员	105
骷髅行动组	100	杨家将	198	赤壁之战	150
魂斗罗	80	真实的谎言	95	雷鸟四号	60
红色战区	95	台球	70	96FIFA 足球(记忆)	98
96NBA 兰球(记忆)	98	亚特兰大奥运 96'	85		

邮费每片 15 元，如果你所需卡此栏没有，你可参照任何家广告的低价来我部邮购。

UN97 光碟街机(PS、SS、3DO、SFC、SNK)

赌机取消了，游戏厅怎么办?街机板这么贵，游戏厅怎么赚钱?UN97 就象一把金钥匙为街机老板排忧解难，大幅度提高机房收入。UN97 没有巨额的广告费用，只有全部让利于民的过硬产品，其管理系统功能如下：

1．**真正计次**：它采用微机智能跟踪图像技术而实现计次方式，在游戏的任何时候都允许拍机而不扣币及定版，进而达到真正的街机计次水准。

2．**智能控制**：计时可任意调整时间长短；计命可调整难度、人数、对打时间、单打途中加入双打，接关等。它可成为赛车台、枪击台、飞行模拟台、设置由老板控制，玩家不能修改。

3．**屏幕显示**：计币、计时，随时能查看当日或几日的经营情况。

4．**安装简便**：管理系统与主机连接简单，一插即得，免改机器。

5．**密码控制**：每个智能密码集成块可控制 32 个游戏节目，老板可任意调整难度，调整过程一按就行。

6．**模块设计**：换机种只需更换手柄模块。

7．**图象清晰、断电记忆**：图像颜色及清晰度与街机同步，游戏管理数据及难度设置在断电后均能自动记忆。

8．**更换游戏简单**：换节目只须换光碟，且价格低廉。

9．**不足之处**：UN97 PS 手柄模块尚未完成开发。

UN97 的优质服务：①UN97 管理系统(管理器)售价 1180 元。邮费 30 元/台②三个月内，不满意原价退款，保修三年。③UN96 可原价折换 UN97。

全国展示：UN97 有可能是较好的光碟街机，为验证其功能，UN97 管理器将以优惠价 590 元销售 100 台(每用户只限一台)，在下期广告中刊登首批用户的电话号码及姓名，由此全国展示。诚征经销商。

GB 卡

	邮购价		邮购价
55＊1(侍魂、真人快打 2、世界杯网球、无赖战士)	135	5＊1(斗神传、快打旋风Ⅱ、洛克人Ⅴ、幽游白书Ⅳ)	130
30＊1(蝙蝠侠、蜘蛛侠、花式桌球、F1 赛车)	120	6＊1(斗神传、圣剑传说、热血高校、玛莉医生)	110
27＊1(街霸Ⅱ、沙漠风暴Ⅱ、特警判官、玛莉兄弟)	150	7＊1(超级大金刚、95J 联盟、吞食天地、三国志)	165
66＊1(斗神传、街头快打、侏罗记公园Ⅱ、超时空战警)	135	14＊1(斩红郎、96 格斗天王、飞龙拳外传、扑克小子)	150
15＊1(幽游白书Ⅳ、七龙珠、美少女战士 R、魂斗罗Ⅱ)	135	106＊1(斩红郎、超级玛莉兄弟、保龄球、坦克大战)	150
16＊1(95 格斗天王、斗神传、幽游白书、魂斗罗)	150	11＊1(斩红郎、斗神传、男儿当入樽Ⅱ、龙珠)	150
12＊1(真人Ⅲ、洛克人Ⅲ、三国志、金刚战士Ⅱ)	150	25＊1(三国志中文版、鬼神降临 5、热血新纪录、P 原人)	145
11＊1(斗神传、新侍魂、男儿当入樽Ⅱ、龙珠)	150	8＊1(三国中文版、吞食天地、第一次机器人大战、J 联盟足球)	175
9＊1(第四次机器人大战、幽游白书Ⅳ、美少女战士、灌蓝高手)	150	33＊1(斩红郎、忍者龟Ⅲ、超级玛莉兄弟、玛莉医生)	150
8＊1(三国志、圣剑传说、魔界塔士Ⅲ、恶魔城)	140	12＊1(斩红郎、格斗天王、金刚 2 代、黑白棋)	150
8＊1(萨尔达传说、魔界村外传、蜡笔小新Ⅴ、NBA 灌蓝Ⅱ)	120	7＊1(三国志 2 中文版、七龙珠、吞食天地、大战略)	165
8＊1(斗神传、幽游白书、乱马、成龙)	130	13＊1(三国志中文版、鬼神降临、P 原人、鲁邦三世)	145
8＊1(95 格斗天王、魂斗罗、忍者龟、蜡笔小新)	130	5＊1(三国志中文版、斗神传、超级大金刚、七龙珠 Z)	175

邮购地址：天津工商科技联合开发部　和平区多伦道 169 号(甘肃路交口院内)
收款(信)人：天津工商科技联合开发部
邮编：300020　　电话：(022)7302546
沈阳连锁店：沈河区小北关街 96 号楼惠工家庭娱乐精品店　电话：(024)8855596
北京连锁店：地安门外大街 76 号华联电子商场(地百对面)　电话：(010)64045470

可供软件：公司备有新世嘉卡、8 位任天堂卡、GB 卡等软件百余种，价格低廉，欢迎玩友来函索取价目，来函索价请寄来填写好并贴有邮票的复函信封。

新 迎新年优惠大联展 新

上海 市南

多年来，承蒙广大电玩朋友的关心和支持，经营业务有了很大的拓展。值此新春之际，为了答谢广大顾客，本店特价供应一批土星、索尼、超任、MD、GB、GG主机以及各类配件，并以快捷速度提供百余种新款游戏软件。

保证质量，讲求信誉

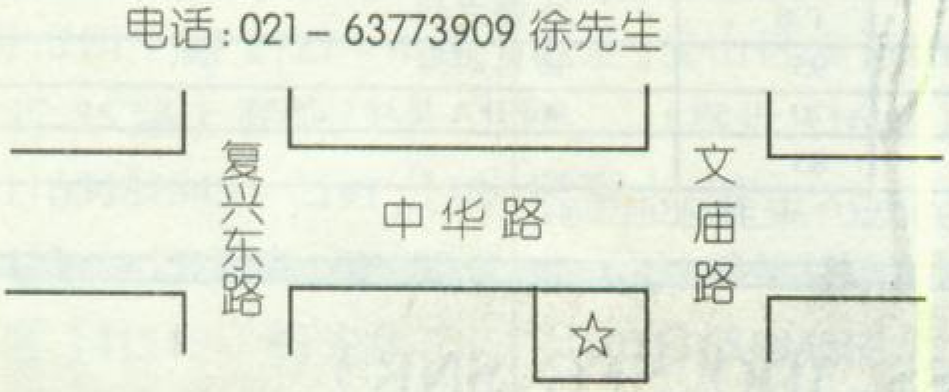
我们为广大电玩迷服务的宗旨不变

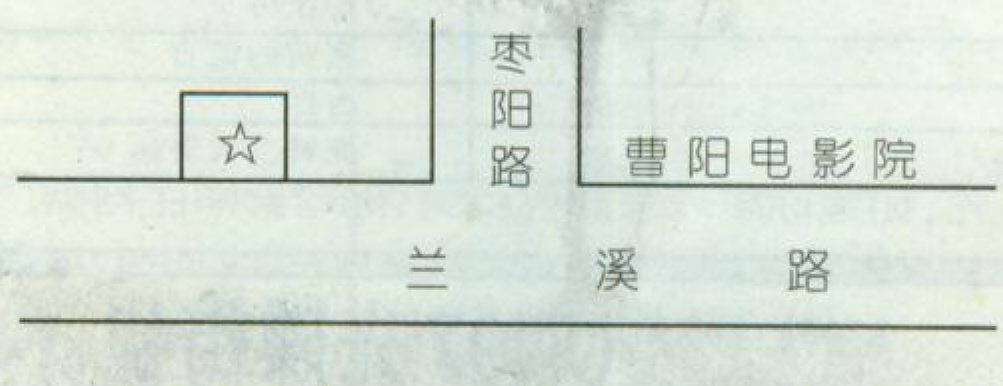
全 全

销售地址：

中华路1346号（市南电器商店）
公交11路、24路、18路均可到达
邮编：200011
电话：021－63773909 徐先生

兰溪路123号（农工商惠乐商场）
公交63路、94路、105路、106路均可到达





廉 市南 上海 廉

山西太原 G 前卫游戏 A M E 馆

★世嘉土星：1950元；索尼PS：2300元
★土星/PS软件：35元/片
★各种版本土星加装直读功能
★世嘉、超任、GB、SNK－CD及软件
★租卡、换卡、拷碟、维修、咨询

九七街霸对抗赛

1997.2.1——2.5 **接受报名**

地址：太原市新建路35号（天龙北100米）邮编：030002
电话/传真：(0351)4063902 传呼：(0351)4050988－6767

天津 新世纪 游戏机专卖店

本店系天津市专门经营次世代游戏机的专卖店，商品齐全，服务优良。在春节来临之际，实施全方位优惠展销。

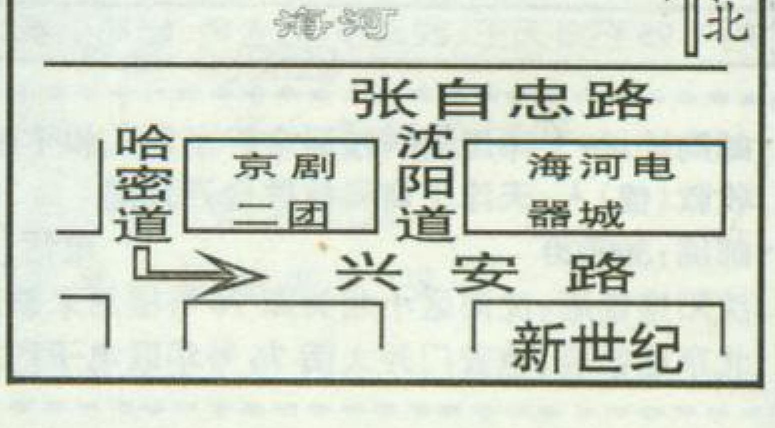
土星机(SS)	2100元	土星加速卡	(已到货)
土星手柄(原)	250元	索尼机(PS)	2400元
(组)	150元	索尼手柄(原)	200元
土星VCD卡(原)	1450元	(组)	180元
土星光枪(原)	450元	索尼记忆卡(原)	200元
土星记忆卡(带金手指)	280元	索尼金手指卡	350元
(原)	350元		

特惠价：超级任天堂一套（原装主机＋博士七＋两个原装手柄＋两个电源）

2000元

注："春节期间本店特意为广大玩友准备几百种土星索尼节目及2000余种超任节目供本市及外地广大玩友任意选购。"

地址：天津市和平区兴安路144号
电话：(022)7218519
传真：(022)7218519
联系人：张健生 史中旭



秘技天地 MJ JI TIAN DI
偏方秘技

主持人:风马

"古有对牛弹琴,今有与马通信",这是银川的陈默玩友发现的一件"有趣的事"。而不知不觉间杂志及栏目也与玩友们相伴相随二年多了,其中滋味嘛,大家也都有体会,我想甜是大于苦的,欢乐也很多。"对牛弹琴"、"与马通信"能成为玩友们的一件乐事,我心里乐滋滋的,可我还是想辩白一下:这两种行为的效果是不一样的哟。

看到这期杂志时,大家可能都已放假,新年的祝祠也听到很多很多了吧!想了半天,决定对玩友们说几句自私的话:时间是记忆的淡化剂,可我还是希望玩友们珍惜与杂志共处的时光,将这段美好的记忆永远留在心中。无论怎样,在你的电玩生涯中有杂志、有众编辑、有玩友们、还有风马……。若干年后,相信我们双方都对拥有这样一段记忆而感到快乐与欣慰。

在九七,这也是我最大的愿望吧!

偏方泛滥

MD 梦幻之星Ⅳ FP 3

部分组合技:ピエアリファイライト=拉夏(ラシヤ)的特技**ホーリイワード**+斯林(スレイ)的特技**エフエス**。

シエーテイングスター=法伦的特技**バーストロシク**+斯林的魔法**スオイエ**。

ボロフースト=斯林的特技**デイーム**+汉思的魔法**サボルト**。

究极组合技的排列顺序:如果按下列排列顺序,究极组合技的成功率就会有95%:**デバンド**+**ポジトロンボルト**+**メギド**+**レシエナン**。

珐儿的终极武器:在空中之城中,去打三个咒术使者的路上,一直走正确的路。途中会向上过一座很宽的桥,在桥的尽头的右边,有一座房间,里面就有珐儿专用的终极武器。此武器上附有魔法**デイーム**,可以对敌人造成很大的伤害。在最后之战的洞穴中,用这件武器和在得索利斯上神猫的洞穴里得到的武器一起装备,可以使珐儿的特技攻击力提高近一倍。

天津 董鹏 上海 盛冬卫 广东湛江 于宁

(马语:终于,组合技似乎已登全了,甚至加起来还多出一条,也许如玩友所说同样的组合技可由不同的方法组合出来吧。有位玩友说,组合技也许不止15种,真的还有吗?要靠真正的玩家去挖掘了。)

MD 侍魂 FP 5

观看胜利姿势:以难度8并一局不败地打通游戏(若中间输了一局,可用2P以挑战方式加入,再由1P手柄获胜),就可以在欣赏完结局画面之后,观看全部队人物的两种胜利姿势。

重庆 李峰

MD 光明十字军 FP 5

获取六分仪:在地宫第二层正下方,有一房间中,用激光器照射神像,会开启一扇暗门。在此房当中神像下方有一扇门,进入此门,到房间的右下角,击碎紧靠着墙壁的石块,会发现一个开关。拨动开关能开启一扇暗门,进入密室可获得六分仪(**ろくぶんぎ**)。使用六分仪可以在地宫各层间随意遨游,而无需乘坐电梯,可节省许多时间。当然,还未到达过的地方是不能去的。

迅速致富法:在地宫三层中,能获得道具妖精(**ゴブリンのかわ**),使用后可变身为妖精。此时若去地宫中心处的擂台边与看守小妖交谈,就能参加擂台赛。当比赛开始时,立即使用道具妖精,变回原形,轻易就可取胜,从而得到大量金钱奖励。

隐身的妙用:在得到头盔(もんしょう)后,就可到地宫四层的魔法商店购得神秘药水(神秘くすり),使用后可变为隐身,就能到商店以及各处摆着物品却有他人看管的地方偷取有用的物品了。

鱼换鸡肉法:地宫三层擂台附近,有一间小屋中,桌上摆着鸡肉(とりにく),但持枪小妖看守着,无法杀之强夺。虽可用隐身法偷取,但只能用一次。若身边有鱼(さかな),则与小妖交谈,它会寻问你是否愿意拿鱼交换鸡肉。of cause,鸡肉比鱼肉要好,岂有不换之理。所以只要身边带有鱼,就可做成这笔好生意。

上海 刘俊

秘技暂停

MD/FC/SFC 大航海时代 FP 4

物价不降法:当你有一船昂贵的货物要出手时,因执金限量为60000元,所以不能一次全部卖掉。而卖货又会使物价下降,剩余的货则卖不到好价钱了。其实只要先将卖出的货物调至最大,然后再减去一樽卖掉,之后再卖一樽,则电脑认为你只卖了一樽,物价便不会下降。使用此法,无论你有多少黄金或象牙,也能卖到好价钱。

成都 彭晨

MD ROAD RASH Ⅱ FP 7

五级密码:第一级 OA99 5IQ9,第二级 04SU 22FD,第三级 OHBB 34KV,第四级 OKOK 4004,第五级 04QG 5IIN。当达到五级后,画面下方会有8个小红点,此时连按两次B键,车速会达到180km/h。

湖南常德 张飞宇

FC 诸葛孔明传 FP 5

寻找隐藏的宝物:在游戏中,除了在三面包围的地方可找到宝物外,在城墙角、陆地的边角、森林所夹的道口等二面被包围的地方也可找到一些宝物。比如:雒城的激石书、绵竹的青龙甲、越隽的兵法书、巴关的寒冰枪、巴城的野营幕、蒋家村的连打剑、蒋琬母亲被困的村中的白虎斧、成都的+70弓、荆州的+40剑、桂阳的+20盔、桂阳西边森林的知复丹、武陵的+80矛、夷陵的+40甲、建成后新野的+40甲。

成都 彭昊

FC 太空战士 FP 4

迷你小游戏:在得到船可出海后,在海上按住A键,按连按B键55次,即出现一小游戏,是将乱七八糟的数码按1-15的顺序排列。

广西南宁 梁激波

FC 太空战士Ⅱ FP 7

调整飞空艇的速度:乘坐飞空艇时,连按31次B键,便可调整速度。

广西南宁 梁激波

秘技天地

FC 太空战士Ⅲ (FP 5)

发现隐藏的宝物：在游戏开始后遇到的第一个村庄(ウル村)中，有一小路通向村后小屋，路上会有敌人。进入屋内与老者交谈后，调查墙上右数第一盏灯，则可打开右侧墙上的一条暗道。通过暗道后的密室中有不少宝物。在此村中旅店二楼，与其中女性交谈，她会为你跳舞。调查身后的钢琴，可弹奏曲子，还能听到人们的喝彩声。

发现肥胖陆行鸟：在发现陆行鸟的森林，如使用ギザールのやさい的话，则会出现一肥胖陆行鸟。虽不可乘坐，但可保管道具，十分有用。

广西南宁　梁激波

FC 忍者猫 (FP 7)

无敌法：通过取得"忍"将忍术级别提至最高，选用具有挖掘能力的ゴットン，使用其忍术（↑+B)，马上按 START 键（在忍术用完之前），并换用其他角色，即可无敌，无敌后再换角色仍刀枪不入。注意事项：1. 无敌失效，当画面切换后或用ゴットン再完全使用一次最强忍术后，无敌失效；2. 无敌状态时，取不到任何宝物，除非实施无敌失效的方法；3. 在水中或其他特定地点使用该法时，角色造型会混乱，按 B 键即可恢复；4. 有可能（可能性极小）出现死机；5. 此技用于对决 BOSS 时，最为轻松。

强制收回释放的最强忍术：只限于主角。将忍术级别提至最高时不免洋洋得意，万一误放，虽不算大损失，看看仅有的半条忍术值，也觉可惜。不妨试试强制收回，当主角使用强力忍术时，天空闪光，此时马上按 STRAT 键并换上一名角色，即可收回，仿佛什么也没有发生过。关键在于，按 START 键要急时，必须在最强一击之前，太晚不行。

武汉黄陂　韩涛

SFC 幽·游·白书——特别篇 (FP 6)

片头台词变化：此秘技只限于最终决战模式。通关一次且看完结局画面之后，按 RESET 复位，此时幽助的台词会变为浦饭组其它选手的台词，如飞影的邪眼力发挥、桑原的体力回复与藏马的妖力高涨。

瑞典　吕大磊

（马语：接到这封从 Sweden 的来信，我吃了一惊，本刊并没有发行到海外呀！看了才知，是吕玩友利用每隔半年回国一次的机会买了带去瑞典看的，真高兴你能给我们支持。至于购买的问题，其实你可以委托朋友帮你订一份，当你回国时，再去他那里取。另外，我也很羡慕你能去那个美丽的北欧国家，怡人的风景、滑雪场、嘉宝、布洛林、Roxette、ACE OF BASE……，That's so cool！提个不情之请。能否给我们寄些照片来，最好包括瑞典街机厅的景象。）

SFC 天翔记 (FP 3)

武将获得骑铁能力：在游戏中，骑铁是一种至高无上的兵种，原本只有伊达政宗及其左右手铃木重秀、片仓景纲具有这项能力，使用此法可使员武将均具有此能力。首先将武将的"铁炮"、"骑马"兵科均讲义至 B 或 B 以上，再让另一武将向该武将讲义铁炮或马术，但必须比该武将的铁炮或马术的等级高；这时虽他的铁炮和骑马的等级不会提高，但却会拥有"骑铁"这项能力。这项秘技在超级模式中使用最好。

成都 S·King

SFC 实况世界足球2 (FP 5)

六支世界明星队：在标题画面中，用 2P 手柄顺序输入 R、上、下、L、X、B、左、A、右、Y，听到狗叫声便告成功。进入"オープンゲーム"模式的"オープンゲーム"，在选择球队时按 L 键，就会出现六支世界明星队，其队员均由各国顶尖的球星组成，堪称超级球队。此秘技可与出现小狗裁判的秘技同时使用。

上海　程亮

FC 飞龙拳Ⅳ (FP 7-1)

初级难度选关密码：

第一关：C■RW▲QY+

第二关：1ZQ4HX5J5
SWB2FWMH9

对打：K2LZ+ +KF8

第三关：P●61 FXM592
PX■1 VXM593
TZX2WYN6△8
Q1F2WYN6△△●
3-1：■ZFZ●W24881

对打：MYQ1WJ35998

第四关：R53264P6▲▲▲●
R1N264P6▲▲▲Y
R2D264P6▲▲▲1
T+D264P6▲▲▲9●
T+-264P6▲▲▲▲●
TBC264P6▲▲▲▲3
TCS264P6▲▲▲▲7
T++2▲6P6▲▲▲▲9

中级难度密码：

第一关：N-VZDTX
CK6W▲Q●+

第二关：1YY4HX1J5
G3MYCSV+6

对打：5NT5JJLKD

第三关：XQ13HYZ7B4
DVKXSTV26Z
Q1S2WXZ6▲4●
●PJ3XY17B9V
3-1：Q3■2WXZ6▲▲●
+R●YTVG377Z

对打：MYY1WJ■5994

第四关：BR3X2YX2662Q
ZBT48548CCCW
R4G26326▲▲▲1
K2CZ41Z48887S
TGR26326▲▲▲▲●
CZVX2YX26666Y
CYKX2ZH266663
TDM2△6L6△△△△9

高级难度密码：

第一关：Y6G1GW
4444HXHL

第二关：W1C3GWF■4
S1S2FV●H9

对打：5●C5J□XKD

第三关：LWZZ+VS48S
P5K1VW●59●
P1V1VW●59Y
■SYZ●VT48ZS
3-1：Y-F4Y1H8C45
△RMXSVR26X3

对打：■W2ZV■T48Z5

第四关：BMLX2ZD26X3Q
K●JZ42F48Z57S
K●●Z42F48Z58S
KZ+Z42F48Z585
K3+Z42V48Z585
5D+5D819▲5▲DC
1▲44C8Z8C49CB
T+22▲5X6▲▲8▲9
TCF2▲7H6▲▲8▲9
TCZ2▲7H6▲▲▲▲9
TC52▲8H6▲▲▲▲9

寻找遗失的宝物：最高难度中最难的为第四关，因为有三样宝物遗失在前两关，必须找回来，要用到 BAIT。具体方法是：在第四关中暂停后选 SUBDISPLAY 中的 ORB 项中的 JUSTICE 中的 JUNGLE，飞到目的地后，先走到第二个门前（一共有三个门，最后一个是关上的），但不要把敌人引出来。用一个 BAIT，立刻暂停，选 ORB 中的 JUSTICE 中的 TOURNAMENT；与 HARKEN 决战，打倒他后就会出现敌人（至少要试 5 次 KO，最好要 100）。把 HARKEN 打倒后得到宝物回到第四关，然后再用 ORB 档的 JUSTICE 飞到 JUNGLE。向后走到原来有魔物的地方（就是走出第二小关的画面），立刻用 BAIT 飞到 BOXER 处。与他决战，这样又可以把敌人引出来（至少试七次以上）。得到了 BOXER 的宝物后，再飞到 JUNGLE 那边；走到尽头，空中的敌人出现打他一下后，立刻在尽头或关着门的地方用一个 BAIT，再把他打死这样就可以引出最后一个敌人（LE 25 以上，试十次）。注意：当用以上方法一次不能试出时，应该改变一下自己的分数后再去试试。另外顺序不能颠倒，JUNGLE 里的 TUSKSOLDIER 必须最后一个消灭，否则将永远无法把遗失的宝物找到。

江苏宜兴　董新超

GB 超级马里奥 (FP 7)

进窄道法：变大的马里奥进不了窄小的通道，但只要站在窄道前按住前不放，然后连按下键，就可看见马里奥一站一蹲地慢慢进入窄道。进入后如一直按住前下，再连按跳，就能使马里奥前进。有些窄道不是与马里奥在同一高度，那就按住前下，连按跳键，马里奥就会卡进去了。

成都　彭昊

（马语：这位彭昊玩友十分关心国内游戏制作者的情况，并说常会有好的创意想对他们说。其实彭昊可以通过本刊的报道获取这方面的信息。同时，彭昊也希望每位玩友都象爱迪生一样，随时带着笔纸，有什么突发奇想都记下来，再提供给厂家，那么我国的游戏业乃至科技就会飞速发展的。）

GB 吞食天地 FP 7

宝物的正确位置：本刊第九期《吞食天地》攻略中所刊登的徐州城东南角洞窟中有风神符等宝物有些不准确，其实这些宝物应该在徐南城（ジョナン）西北角的洞窟。

江西南昌 L·K

（马语："一个二十七、八岁的教师爱玩游戏是否超龄及与身份不符？"这位不愿留下真名的作教师的玩友提出这样疑问。超龄我不想多说，因现在电玩所包含的内容已不仅仅只适于低年龄层了；"与身份不符"却完全错误，中国的教师不能娱乐吗？不能有与学生相同的爱好吗？不能显示出青年的进取与活力吗？迪斯科传入的时侯，好象认为那是流氓才去做的玩意，看看现在，正是当初最反对的人们跳得最起劲。L·K，试试坚持自己正确的选择，不要去管社会的不理解，慢慢地泛起的陈渣会消亡，真理终会清晰可辨。希望你能再次投稿。）

GB 热斗侍魂 斩红郎无双剑 FP 4

柳生的必杀技：

修罗：水月突刺 连按B键

水月波 ↓↘→·B

喝咄水月刀 →↓↘·B

心意刀 ↓↙←→·B

☆超水月喷泉→↘↓↙←→·AB

☆超水月多重喷泉 在使出超水月喷泉后紧接着

按↓↘→· B+↓↘→·B（可三次）

罗刹：水月突刺 连按B键

水月刀 →↓↘·B

心意剑 ↓↙←→·B

喝咄水月刀·改 →↘↓↙←·A

L·Z·B ↓↙←快到对手前时按A或B

解刃 ↓↓·B

①↓↘→·B ②→↘↓↙←·B③↓↘→·A

☆喝咄水月乱舞

→↘↓↙←↙↓↘→·AB

广西玉林 刘振斌

GB 魔法骑士 FP 6

音乐欣赏：在标题画面中，连续按32次SELECT键，就会进入音乐欣赏模式。

广西玉林 刘振斌

GB 鬼族的继承者 FP 5

海上两座神秘小岛：在接近关底时，可以取得一架可以穿过一切障碍（包括山、海等）的飞行器。取得后，在关底的城堡处向左一直飞行就会看到第一个小岛；还有一座是乘飞行器回到游戏刚开始时第一座城左下方的村庄处向右一直飞就能找到。其中一个岛上面的山洞里有一个与主角一样的人，跟他对话后他就会变成一只妖怪。将它打败就能去里面的小庙里找到一个秘宝，它可以在任何时候（不包括战斗）无限帮助主角恢复MP和HP。

广西玉林 刘振斌

（马语："不是疯马的凤马"刘玩友这样称呼我，虽然这并不错，但也总感觉有点儿……。你提供的偏方不少，可问题也够多的。五个问题中的三个你可在《'96格斗天书》中找到答案，另两个就算这期的征解吧。①《鬼族继承者》（GB）中，在标题画面连按32次SELECT键出现的秘技有什么用？②《杀手学堂》（GB）的关底如何选出？）

GB ONI V－隐忍的继承者 FP 5

发现最强的装备：乘飞船进入山顶的魔宫后，再退出魔宫，退出后原地不动。调用第四个指令中的第二个"**うつろぶね**"，坐上飞船，一直向左长途飞行，会到达一个孤岛。按A或B键下船进入山洞调查，没人搭理，只得飞回。在魔宫左下方第二座山山顶上，一把名为"????"的小刀插在石缝中。拨下它，再一次前往上述的小岛，同HP＝20000的魔兽展开激战，战胜它后会发现"????"的小刀的攻击力由2变为254（当时最强配备为130），洞中神社还有一幅盔甲，使防御力提高12。离开小岛，再乘下船南下，到达曾经经过的一个城堡的上空，转舵向左，去城堡右上方的村子休息一下。突然在村子左上方发现有一个已化成人形的魔怪，打败它后会得到一个"十字架"。给**りかるど**装备上，攻击力增加100，战斗仍未结束。4个伙伴再次乘飞船回到当初取得"????"的地方，再转向90°朝下（南边），在海面上又发现一座小岛。里面有一个同主角一模一样的鬼怪，伙伴们全力以赴仍打它不过，只有撤退。撤身后调查洞中的神社，会得到一个最为强大的道具（指令位于乘坐飞船指令的下一个）。马上试一下，它会恢复全部人员的全部HP值，且使用次数不限。在进入山顶魔宫后如果没有它想不费一滴血见老BOSS的话，势比登天，而且魔宫内的小妖小怪都相当强大。而有了它则无所畏惧地同每一个敌人对垒，这样一路杀将过去，等级至少提高两级，该道具唯一的缺点是不能在战斗中使用。建议在最后一次买道具时，全部买价值6000元的"知复丹"，虽价格不菲，却很实用，能恢复一个人所有SP。笔者在打老怪时，少则一、两粒，多则三、四颗就OK了。

南京 马悠静

GB 热斗 斗神传 FP 5

观看全部文案：在厂商字样出现时，顺序按BA右左BA下上BA，出现音效即成功。之后便可观看此游戏的二百多条文案。

武汉 肖

ARC 霸王忍法帖 FP 5

选择两名BOSS：在选择角色时，如果是1P，则先将光标停在右上角的人物上，顺序输入左下左上左下左上右下右上，然后同时按CD两键；如果是2P，则先将光标停在左上角的人物上，顺序输入右下右上右下右上左下左上，然后同时按CD两键。如上便可选出游戏中的两"只"BOSS。

调出各人物的暗超力：在选择角色时，先将光标停在右上角的人物上，顺序输入下左上左下左上左下右右右右上，然后同时按CD两键，若人物名字变成蓝色，这样即表示成功。

广东佛山 马欣晖

SS 梦幻模拟战Ⅲ FP 4

隐藏商店：在主菜单中选择"**ショップ**"，进入后将光标调到"卖却"的位置上，顺序输入YA下XB，听到音效即告成功。进入隐藏商店后，你会体会到商品大潮的冲击。

无限调金钱：首先将全员的装备卸下，使所持有的宝物数大于八，也就是要占屏幕显示的一页以上，若不够可购买补充；然后进入商店卖掉道具，必须从最后一页的最后一个开始卖起，只需连按C键即可；当卖完最后一页的第一个道具时，会发现光标跑到了格子的上方，这时再按C键会发现金钱开始猛增。此秘技可反复使用，但每次都不可太贪心，否则就会死机。

北京 杨氚

北京新亚游戏专营店世嘉兼容卡(含部分 GB 卡、G G 卡)

新年寒假酬宾邮购价目表(有效期 97 年 1 月 15 日~97 年 2 月 15 日)欲购从速

新卡推荐:					
真人快打 4	215 元	97 FIFA 足球	175 元	梦幻之星 2	160 元
音速 5 代	175 元	三国 3+信长野望		大海战	170 元
信长野望(中文版)	155 元	(中文版二合一)	235 元	拿破仑之滑铁卢战役	170 元

	名称	价格	名称	价格	名称	价格
世嘉 SLG 战略	大航海时代Ⅱ	135	信长野望	170	战斗传说(原装)	115
	光明十字军(原装)	160	圣骑士战记(原装)	60	新创世纪(原装)	115
	三国Ⅲ	145	光明与黑暗Ⅱ之众神遗产	155	太空战士	295
	太阁立志传	170	新超级大战	185	法人	130
	三国Ⅲ(全中文版)	155	光明力量Ⅲ(皇帝的财宝)	175	DTOI	140
	光明十字军	140	三国Ⅰ二合一	195	新乞丐王子	230
世嘉 FGT 格斗	豪血寺一族	130	饿狼传说Ⅱ	115	街霸 12 人	80
	真人快打Ⅱ	115	武士魂Ⅱ	60	侍魂	115
	龙虎拳	80	七龙珠	70	幽游白书(魔强统一战)	120
	李小龙Ⅲ	90	机器人快打	120	疯狂大摔角Ⅱ	140
	WWF 摔角	120	真人快打Ⅲ	115	正义大对决(美国联盟英雄)	115
	恐龙大对决	125	忍者龟Ⅳ	100	拳王福尔曼	125
	蛮人争霸战	140	毁灭警官(DOOM)	75	漫画地带	65
	16 人街霸 40M	185	VR 部队	80	松鼠大作战	155
世嘉 PUZ 智力	沙漠风暴Ⅰ	60	悟空外传	130	沙丘魔堡	65
	MIG29	70	F-15	60	沙丘魔堡二合一	100
	F22+兰博	103	扑克五合一	135	IQ 连环炮(原装)	90
	赌城	55	亚瑟传说	140	麻雀恶魔塔	170
	沙漠风暴Ⅱ	75	阿 Q 连环泡	170	冲破火网	40
	沙漠风暴Ⅲ	75	坦克(坐舱式)	60	外星战将	35
世嘉 RAC 赛车	VR 赛车(原装)	135	印地赛车	85	顶级赛车	60
	川崎赛车	55	机车Ⅲ	70	摩洛哥赛车Ⅱ	65
	F1 赛车	70	机车大赛	60	坦克(原装)	60
	疯狂大赛车+摩洛哥 GP 赛车	90	新 F1 赛车	80	狮子王(原装)	145
	摇滚赛车	70	O 林赛车	70	肥瘦大盗(原装)	110
世嘉 ACT 动作	蜡笔小新	85	魔界大法师	90	玩具总动员	115
	音速Ⅱ	60	地球虫Ⅰ或Ⅱ(蚯蚓战士)	95	原子超人	90
	音速Ⅲ	75	马路英雄	95	革命大道	125
	音速Ⅳ	75	忍无可忍	80	环保尖兵	70
	阿拉丁	70	格斗四人组Ⅱ	95	越空狂龙	75
	丛林冒险	75	格斗四人组Ⅲ	130	模拟公园	160
	丛林冒险Ⅱ	75	变形侠医	90	蝙蝠侠与罗宾	85
	美少女战士	75	轰天雷(复仇者)	75	唐老鸭	40
	狮子王	95	X-MEN Ⅱ	75	顽皮熊+西部枪声	55
	蜘蛛人Ⅲ	125	金刚战神Ⅱ(鸟人战队电影版)	75	火烧赤壁	145
	蜘蛛侠Ⅳ	125	吸血鬼	95	火枪英雄	75
	蝙蝠侠 4 代	115	超级忍者Ⅲ	65	绿狗	35
	唐老鸭大冒险	125	风中奇缘	125	战斧 3	65
	外星王子	65	魔界使者	115	战斧 4	105
	海豚Ⅱ	70	七喜Ⅱ	115	迅雷行动	85
	海豚Ⅲ	65	墨西哥鼠	115	超级忍者	35
	侏罗纪公园Ⅱ	75	雅特兄弟	130	超音鼠	95
世嘉 SHT 射击	机械战警Ⅳ	75	终极战役	85	异形战士	70
	枪卡 1 代	85	魂斗罗	75	空牙	70
	西部枪手Ⅱ	85	真实的谎言	85	机械战警 3	65
	红色战区	85	星际奇兵	75	西部枪手	35
世嘉 SPC 体育	95FIFA 足球	70	95NBA 篮球(记忆)	95	96 冰球(记忆)	130
	96NBA 篮球(记忆)	90	网球(原装)	135	篮球飞人	85
	96FIFA 足球(记忆)	85	巴克利篮球	150	校园篮球	225
	NBA JAM Ⅱ	135	台球Ⅱ	95	亚特兰大奥运 96	75
世嘉 RPG 模拟	英雄传说Ⅱ(记忆良好)	90	梦幻模拟战Ⅱ	120	光明力量Ⅱ(古元的封印)	125
	梦幻之星Ⅳ(原装)	115	光之继承者	115	光之继承者(原装 N 制)	115
GAMEGEAR 彩色手掌卡	18 合 1(带侍魂)	265	32 合 1(带侍魂)	265	10 合 1(带幽游白书)	265
	16 合 1(带街霸Ⅱ)	265	32 合 1(带忍者 2 代)	265	12 合 1(带美少女战士)	265
GAME BOY 手掌机兼容卡	11 合 1(带斩红郎、95 格斗、蜡笔小新等)	235	8 合 1(带三国志、圣剑传说)	235	12 合 1(带侍魂、狮子王等)	185
	5 合 1(带真人Ⅲ、饿狼传说、阿拉丁等)	180	8 合 1(带大金刚、信长野望、大战略)	195	13 合 1(带三国志中文版)	225
	6 合 1(96 足球、斗神传)	205	8 合 1(带足球风云)	175	10 合 1(带三国志中文版 第二次机器人大战)	180
	6 合 1(带大金刚、第二次机器人大战)	215	11 合 1(带侍魂、斗神传)	245	18 合 1(带信长野望、、光之继承者)	245
	7 合 1(带侍魂、饿狼、白书、飞龙拳)	225	12 合 1(带真人 3、三国志)	235	三国志(中文版)、吞食天地、世界英雄 2、饿狼传说、侍魂、大战略、真人Ⅲ、街霸Ⅱ、95 格斗王、斗神传、斩红郎无双剑,以上单卡每片 113 元	
	7 合 1(带大金刚、吞食天地、三国、J 联盟足球)	185	12 合 1(带 95 格斗天王、斗神传)	235		

特别声明:本广告所登商品价格均为邮购价格,与在门市零售价格无关。
特别推出:世嘉制转卡 90 元。

新亚游戏专营店每周都有新卡面市。邮购款到 3 日内快件发货,每片卡带邮费 15 元。3 片以上 30 元。

北京新亚游戏专营店

游戏机及配件、游戏光盘新年寒假酬宾邮购价目表(单位:元)

	机种	单价	邮费
世嘉16位游戏机	日本原装世嘉机Ⅱ型(P制)(送原装卡)	640	105
	日本原装世嘉机Ⅱ型(N制)(送原装卡)	620	105
	台湾主板世嘉机Ⅰ型(100%兼容,P制)(送卡二盘)	510	120
	深圳组装世嘉机Ⅱ型(100%兼容,P制)(送卡二盘)	460	120
	台湾主板世嘉机Ⅱ型(100%兼容,P制)(送卡三盘)	530	105
	日本原装彩色液晶手掌机 GAME GEAR(送原装卡)	890	75
	GAME GEAR 对打线	80	15
	世嘉六键手柄	40	15
	世嘉六键带摇杆连发手柄	40	22.5
	世嘉六键连发手柄	35	22.5
	世嘉、超任两用连发手柄	70	22.5
	世嘉、超任两用摇杆台式大手键	170	75
	日本原装世嘉遥控手柄(两支装)	120	75
	世嘉机Ⅱ型转换盒	25/盒	15
	原装世嘉 CD 机	950	120
超级任天堂16位游戏机	日本原装超任主机(美版N制)	920	120
	日本原装超任主机(日版N制)	920	120
	超任组装机(功能与原装机相同)	690	120
	超任博士7磁碟机(香港邦谷)32M(送碟15张)	950	75
	超任磁碟机龙Ⅲ(世嘉、超任两用机)32M(特别推荐)	980	90
	超任制式转换器(N制-P制)	110	15
	超任双线火牛(用于美版超任)	50	30
	超任标准手柄	40	15
	超任六键连发手柄	60	15
	超任光碟机(通用型)	1600	135
	世嘉游戏磁盘(拷好的节目)	8/张	10/次
	超任游戏磁盘(拷好的节目)	5/张	10/次
	超任或世嘉游戏磁盘目录	20	0
	黑白液晶手掌机 GAME BOY(万信原装)	360	60
	微型黑白液晶手掌机 GAME BOY(万信原装)	580	60
	GAME BOY 对打线	25	15
	GAME BOY 放大镜	40	15
	GAME BOY 手柄	40	15
	GAME BOY 电源	30	15
	GAME BOY 皮套	40	15
次世代游戏机	日本原装任天堂64位机	2200	150
	日本原装世嘉土星32位游戏机(带原版盘、可直读)	2050	150
	土星专用制转(NTSC制式转PAL制式)	130	45
	土星解压卡(可看 VCD)	1330	30
	土星原装手柄	200	30
	土星原装方向盘	580	150
	土星连发手柄	110	22.5
	土星原装记忆卡	420	30
	土星原装飞行摇杆	650	120
	土星原装套枪(带 VR 特警)	880	90
	日本原装 SONY32 位游戏机(PLAY STATION、可直读)	2100	150
	SONY 原装记忆卡	180	15
	SONY 专用制转(NTSC制式转PAL制式)	130	30
	SONY 手柄	90	30
	SONY 方向手柄	380	60
	日本原装 3DO 松下Ⅰ型机(送原装碟、电源)	1690	150
	3DO 六键连发手柄	130	30
	3DO 四键加强手柄	90	15
	3DO 六键手柄	90	15
	3DO 解码器(可看 VCD)	1550	45
	多功能通用大制转(N制转P制)	150	60
	日本原装 SNK 机皇游戏机(带盘)	2450	150
	任天堂64位机卡带《超级玛莉》	800	15
	任天堂64位机卡带《J计划》	800	15

土星原装盘(邮费 15/盘)			
95 搏击之王	370	兵蜂	180
龙之力量	350	正义之纹章	430
首领峰	430	龙珠(真武斗传)	310
X—革命	420	摔角霸王	450
生化悍将	320	真说梦见馆	160
忍空	260	剑与魔杖	450
VR 战士Ⅱ	300	阳光战士	180
世嘉拉力赛	260	战斧	410
梦游美国	230	辉水晶传说	160
真女神转生	480	魔法骑士	160
VR 赛车	380	恶魔战士Ⅱ	365
机动战士高达	460	VR 特警	390
王国传说	230	碧奇魂	160
X-Men	420	伟大龙珠传说	360
自由神射击	360	饿狼Ⅲ	450
格斗超新星	420	精灵王纪传	360
太空战士机外传	460	飞龙Ⅱ	320
武器传说	400	NBA JAM	380
水浒演武	260	攻击 1945	420
飞龙骑士	260	月花雾幻谭	450
电影版街霸	210	隐形战机	510
胜利足球	360	列岛震撼	410
光荣赛马	170	96J 联盟足球	430
梦幻仙境	180	VR 排球	410
未来赛车	180	NIGHTS	430
麻雀悟空	280	饿狼传说 4	600
昆虫大战	180	斗神传 URA	500
彩京	380	斩红郎无双剑	620
VR 战士Ⅰ	180	梦幻模拟战 3	620
上海万里长城	290		
三次元大战	320		
篮球飞人	250		

3DO 盘 100 余种,原版盘　　80/盘

特别推出

台湾原装智冠电脑光盘游戏:

《魔法门之英雄无敌》、《马场大亨》、《机甲猎人》、《九五真龙》、《笑傲江湖》、《鹿鼎记》、《黄飞鸿》、《烈焰钢狼》、《时空特勤组》、《新蜀山剑侠》、《倚天屠龙记》、《射雕英雄传》、《大银河物语》、《超级大富翁》、《龙腾三国》,每张 49 元。

台湾原装大宇电脑游戏:

CD 版:《仙剑奇侠传》200 元、《敦煌》190 元、《一线生机》120 元、《大富翁 3》160 元

磁碟版:《魔法世纪》80 元、《妖魔道》80 元、《失落的封印》70 元、《大富翁 2》60 元、《枫之舞》90 元

特别声明:以上所刊登的游戏机都配备基本的附件,例如:电源、AV 线,原装手柄、射频线等,请顾客们选购时既要看价格,也要问清配置。

新亚游戏专营店本着重信誉、讲效率的原则,发货迅速,售后服务完善,有质量问题的产品一月内凭发票可调换。同时,面向全国零售商开展批发业务,也为各地朋友提供零售服务。

联系电话:(010)64019402　　手提电话(批发业务):(0)1391070810

(收款)联系人:苏江　　邮编:100009

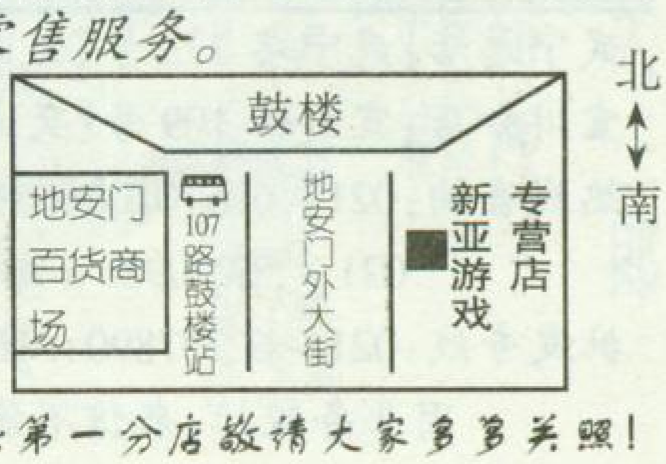
(汇款)总店地址:北京西城区地安门外大街乙 60 号

注:乘 107 路、5 路、58 路鼓楼站下车地安门百货商场对面

新亚第一分店地址:北京西城区新街口南大街 114 号　　电话:(010)66189762

注:乘 22 路、107 路、111 路、105 路护国寺下车,新街口百货商场往南 200 米

特别声明:请到邮局办理汇款,勿在信中夹钱。



新亚第一分店敬请大家多多关照!

南京 世家游戏机商店 兴达游戏机商店 连锁

本部首先感谢各位玩友的支持和关心，为酬谢全国广大的游戏玩家，本部即日起至春节期间优惠供应：

游戏机	原装世家土星(原装手柄 .AV、电源线，可直读) 1650元 索尼 PS 机(原装手柄 .AV、电源线，可直读) 1950元 原装博士7代＋超任(含制转)＋双手柄＋双电源 1500元 超霸磁碟机＋超任(含制转)＋双手柄＋双电源 1380元 原装博士7代＋日版(N制)＋双原装手柄＋双电源 1800元 博士7代专用光碟机＋5张光碟至新款节目 1450元 进口世家2型机(双手柄，AV线，制转盒) 310元 日本产便携式世家机 450元 世家 G.G 彩色手掌机 750元 任天堂 G.B 手掌机 350元	游戏配件	土星原装手柄 120元　土星原装制转 150元　PS组装手柄 80元 土星万用手柄 110元　土星 RGB 线 60元　PS原装制转 150元 土星原装记忆卡 300元　土星S端子线 80元　PS机RGB线 60元 土星8M记忆卡 190元　万用制转 190元　PS手枪 200元 土星枪(组) 180元　PS秘技手柄 140元　土星方向盘，摇杆等 土星原装枪 300元　PS记忆卡(原) 180元
		其它	GB可录卡(4M) 190元　GB皮套 20元　世家解码插 70元 GB放大镜 30元　GB对打线 30元　土星电影卡 1250元 GB电源 20元　GB充电电池 100元　超任手柄 50元 优质高密1.44M彩盘，每片1.70元(50片起售)。代客拷贝超任游戏每片1元。目录5元，报价表每份2元。
土星普碟 18元/张	钢铁灵域，密斯特(中文版)，比拼赛车，梦幻模拟战Ⅲ，真女神转生，迷魔界村，3D超音鼠，真人快打Ⅲ，正义纹章，侍魂Ⅲ，饿狼4代，96奥运足球，世界英雄，巴沙根战机，FIST格斗，守护英雄，三国志4代(中文)，三国志5代，战国，蝙蝠侠，击落王，USA赛车，USA赛车2代，拉力赛加强版，坦克大战，机动战士外传Ⅱ.代，电脑战机，怪兽新世纪，鬼屋魔影，亚鲁巴外传，URA斗神传，银星大战，剑与魔仗，1945，深夜入梦，高达Ⅱ，黑暗救世主，格斗之蛇，VR战士2代，名车大赛，花小露大作战，湾岸Ⅱ代，VR特警Ⅱ代，王国传说Ⅱ代，飞龙Ⅱ，樱花大战，远离禁区，吞食天地，武装雄狮，龙之力量，太阁2代，VG足球96，97足球，D之食卓二代(4CD)，泡泡龙Ⅱ代	PS普碟 18元	铁拳，1945，浪客剑心，幻影斗技，皇龙三国演义，星空剑士，超能力大战，山脊赛车3代，时空侦探，水浒天命之誓，妖精战士，壮志凌云，97足球，97FIFA足球，97篮球，NBA Ⅱ代，眼睛蛇，水上摩托，虎胆龙威，悟空风云传等新碟。
	注：以上各机价格由于广告定稿时间限制，可能会和当时售价有出入，请电询。	地址	①南京市中央门韶山路104——25号(南京商厦旁，向东50米，不过铁道) 电话：025-5612618　陈强　徐小姐 ②南京市夫子庙瞻园路，来燕桥2号亭，兴达商店　电话：025-2248772 邮购部：南京市建康路邮局01号信箱(收)。 批发热线：025-9048562　范先生　传真：025-2212108

上海 音速小星 连锁专卖店

创意大收购 各类游戏卡(MD、FC卡、土星、PS、3DO光碟、GB卡等)，按质按美论价，自行定价。

旧貌换新貌 各类旧游戏机(无论好坏)均可作价30～100元调换新学习机，新立体机(品牌、式样多)。

超值换卡 购满600元(无限期)卡，可参加会员起值换卡，终身可换，次数无限。

优惠租卡 只需一次性交付租金200元，即可享受终身免费租卡。

本月特价 超任＋磁碟机 1390.00元

特别推荐 SS土星，集成块(改装)，摇杆，记忆卡，光线，SONY PS，方向盘，记忆卡，摇杆，超任套机，光碟机，新光盘。

武宁总店：武宁路278号(交通：63、94、40、69、224等)
宜川分店：宜川路109号(交通：41、40、117、78、128等)
热线咨询：021－62570100×5101(武宁总店)
021－56090923×游戏部(宜川店)
批发专线：021－62757890×16333(BP)施先生
因业务较忙，来信不能尽付，请来电咨询！

博伟游戏专卖店

本店为正统游戏机专卖店，以服务第一，信誉第一，顾客第一为宗旨。努力为全国玩友提供方便。

本店为向全国玩友提供服务，还特意开展收购、代卖、交换、邮购二手货的业务。

有众多玩友急于将手中的机种升级，又无法将旧货处理。现在您可带机来我店面谈，或来电来函咨询、本店将努力使您以小投资，获得大效益，保证使您满意而归。

有广大玩友找不到所需的软件，本店将给予您满意的收获。本店若没有，将尽力为您多方寻找。以玩会友也是本店的一条宗旨，您将获得优质的服务。

世嘉 MD－CD、超任 3DO、SNK、PS、土星，GAME BOY
批发另售 PS、土星周边设备及其软件。

本店还为全国 PC 爱好者提供 PC 机、软件及各种游戏。

地址：北京海淀区兰旗营路115号(清华南门往西50米)
邮编：100084　联系人：岳昱博　郑韦
电话：(010)6275727　手机：1301132332
寻呼：68335588 呼 38313

"人间五十年"之十

剑术名家

文/一心

玩是人的天性，而在我们周围，禁止别人玩的人很多，教会别人该怎么玩的人却很少，我们正想做一些工作。

依照笔者的理解，所谓名家，可以指名剑手，也可以指剑术的名族。既已作此题，理当以介绍日本历史上最有名的剑手与最有名的剑术世家开头。

剑圣柳生一族

从德川家康开始，世世代代担任德川将军家剑术指南的柳生氏，是日本剑术第一名族。菅原道真的后裔菅原永家到小柳生庄担任地头。到了菅原永珍时，正好遇上后醍醐天皇的建武中兴，立功之后，小柳生庄从此成了柳生氏的领地，并改姓为柳生。永珍的第十七代子孙，就是柳生家中兴之主，柳生宗严。

柳生一族中最著名的要算是宗严、宗矩、三严、宗冬。这四人都是当时著名的剑客，其中宗严、宗矩、三严更被称为是"柳生三天狗"。此外，柳生久三郎、柳生利严、柳生友矩、柳生五郎左卫门、柳生权右卫门也是天下有名的剑客。柳生宗严生于大永七年(1527)，本名新介，后名新左卫门，又改为又左卫门，官职为但马守，通称为石舟斋。起初随户田一刀斋习剑，后改换门庭，随上泉伊势守秀纲学习神阴流，后来加入自己的理解，创立了新阴流。

柳生是大和柳生庄的最大的势力，但是在群豪并出的战国时代，这样的势力是平平无奇的。小的豪族必须臣服大的豪族，才能在战国生存。大和柳生氏先后依赖于筒井氏、松永氏，在此期间，他自己是人质。幸好，兄弟七郎左卫门深通茶道，与松永久秀是朋友，所以关系很融洽。不知不觉，信长、秀吉统一了天下，秀吉的弟弟秀长担任了大和的领主，柳生家受到了严格的检地。由于同族松田某的告密，发生了隐田事件，领地被没收，同族四散。

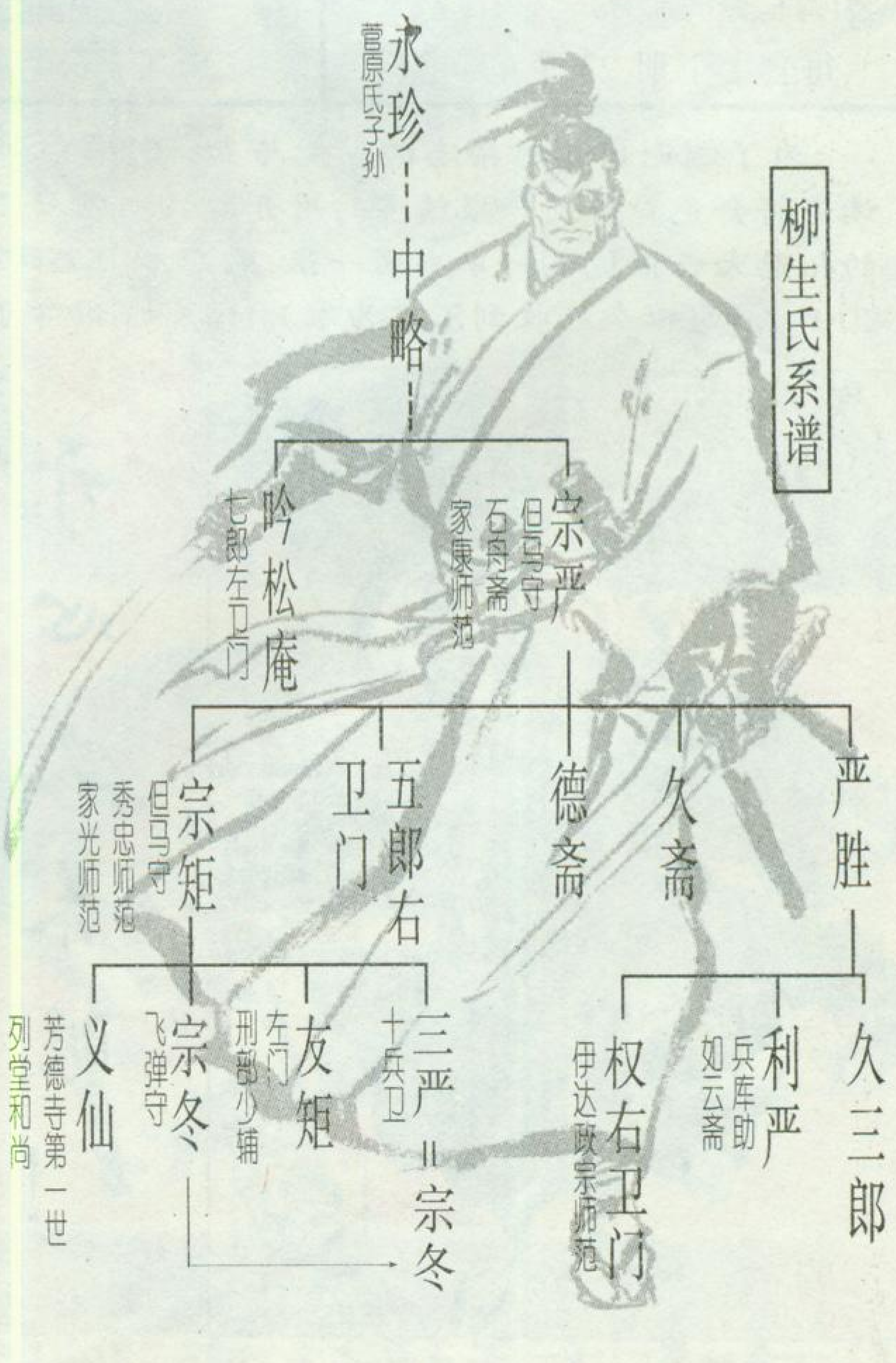
发生这件事时，末子宗矩、嫡孙柳生兵库助不在。告诉这两个这件事时，全家感到悲痛、苍凉之极。大约这时，附近的山中发现了一只石柜，高和宽都是四尺，长七尺，好象是一只石船，宗严爱不释手。"以后就叫我石舟斋吧。象一只石船一样在人世中做一个摆渡人。"从这时起，石舟斋开始钻研武学，与人争夺胜负、决出优劣。

宗矩是宗严的第五子，侍奉德川家康、秀忠、家光三代，俸禄为一万二千五百石的领地。家光对他特别信任，天保三年(1646)，宗矩躺在病床上，家光亲自探望了他。三月二十六日宗矩归天，家光曾惋惜地说："我还有事没来得及问他。"

三严，宗矩的长子，生于庆长十一年，幼名七郎，通常被称为重兵卫，后世称为十兵卫，受到家光的宠信。家光感觉学到了宗矩的真传，有一天晚上身穿忍服外出，十兵卫夜巡，看到某人鬼鬼祟祟，上前想盘问，动手只一招，就把家光的剑击落在地，君臣之间从此便有不快。之后十兵卫便周游日本研究剑法，途中流传下了许多传说。根据旅途中所见所闻写下的游记《月之抄》也非常有名。三严庆安三年(1650)四十四岁死去。

宗冬是宗矩的第三子，一心研究父亲的剑法。由于哥哥周游列国，于是就继任家督，是家光、家纲、纲吉三代的剑法师范。延宝三年(1650)九月二十三日六十三岁亡

责编/北尤



春节贺礼

《'96格斗天书》

本书汇集近年来最流行的格斗游戏60余款。包括十大经典系列名著，三大3D格斗系列名作，20余款流行新作的特殊技、必杀技、超必杀技、隐藏技、秘技、格斗游戏史、各代人物图鉴、讲座研究、爆笑格斗漫画等。黑白内文192面，60克胶版纸。36面彩页全部进口铜版纸。200克封面复膜。平印胶订。

每册 23元

《96年上半年合订本》

本书汇集了九六年上半年杂志的所有内容（广告除外），16开本（与杂志原大）。400面（25印张），彩页48面。其厚度，彩页之多为国内已出版电子游戏书刊之最。彩页全部用进口128克铜版纸，内文为高级胶版纸。封面封底均重新制作，封面复膜。平印胶装。

每册 27元

《'95典藏本》

继《'94典藏本》后又一经典之作。以次世代机为主干，兼顾其它机种。与《'94典藏本》在内容上有继承关系。《95典藏本》全书共208面，其中黑白内文168面，高级胶版纸印刷。彩色40面，全部采用进口铜版纸。封面为157克进口铜版纸，平印胶装。少量存货，欲购从速。

每册 22元

《秘技宝典》

是我国出版的第一部大型游戏实用工具书。全书600余页，上、下册。收录自1983年7月至95年5月底十二年间主要机种的所有游戏和正式公布的所有秘技。共计3793部游戏，5180条秘技！购卡、爆机的好帮手，玩家必备。

每套上下册 22元

《九四合订本》

汇集94年杂志全年全部内容。由于创刊伊始，流传极少。不少读者引以为憾。黑白内文304面，高级胶版纸。彩页20面，进口128克铜版纸。封面复膜，平印胶订，效果远胜杂志。

每册 19.80元

以上各书邮购办法：

①每册加收挂号费1元，邮费免收。

②到当地邮局汇款至北京宣外西草厂街39号《电子游戏软件》发行部　邮编：100052　请在附言栏写明所邮书名及册数，字迹工整。

③款到3日内发书，一个月未收到书请来信查询。

为了酬谢读者对杂志的厚爱与支持，每位邮购上述图书的读者将会免费得到一张精美的对开游戏招贴（比去年杂志赠送的招贴大一倍！）购一本书送一张，购两本书送两张。时间自1月20日开始（以杂志收到汇单为准）。目前招贴暂限两种。



樱大战

买书送海报！

开心又养眼！



篮球飞人


驚世之作！
金腦97型游戏机电脑板
经销联系：深圳金脑公司或各地经销商
电话：0755－7907900 7906388
传真：0755－7900837
地址：深圳市宝安77区新安二路25栋3层
邮政编码：518102
金脑97SS型
我們所要求的，就是要您換下電腦板！
用金腦97的時代，
就是淘汰街機電腦板的時代！
金脑97PS型
★功能：接驳次世代游戏机，换节目只需更换光碟，大大降低更换节目费用。
★优点：优选主推机型金脑97PS型电脑板，节目内容丰富、营业效果好。
★内行所关心的问题：节目实现完全营业计币，与普通电脑板一样的计币方式，一样的玩法。
★使用：控制板和所接驳的主机一体化，标准28插，可直接取代普通电脑板，不需改装街机。
深圳金腦電子科技有限公司出品



ISSN 1006-5032
01>
9 771006 503000
邮发代号/82—648 统一刊号/CN11—3505/TP 定价：6.40元